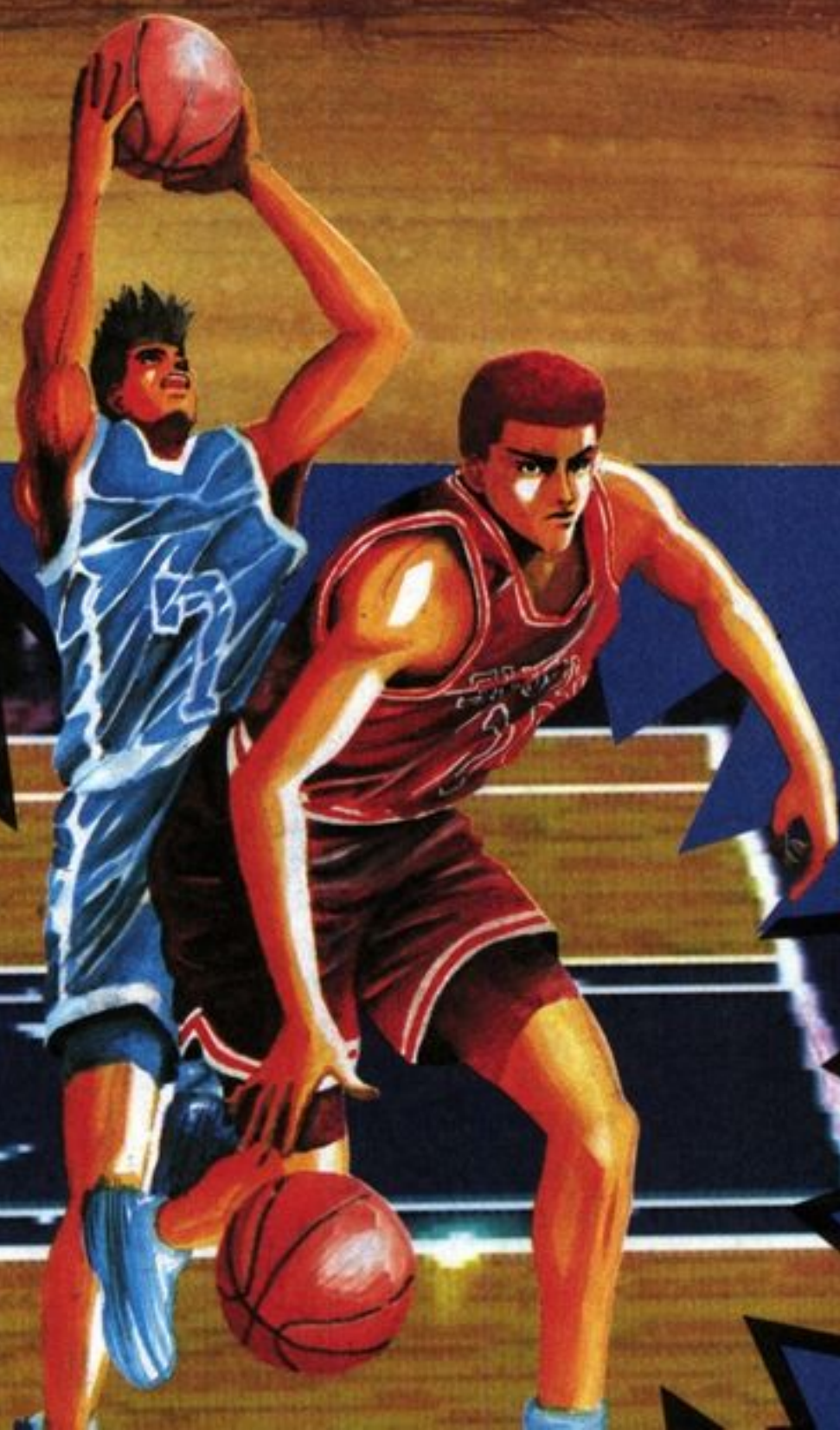
'94 6

Virtua Fighter

특별부록

영구보존용
FINAL FANTASY VI
화이널 환타지6
슬램덩크
완전공략
슬램덩크

이제 더 이상의 완벽 공략은 없다!!

최고의 명작! 다시 볼 수 없는 명작! 그간 화이널 환타지 시리즈에는 엄청난 수식어가 붙었다. 그러나 이런 수식어는 직접 게임을 해본 사람만이 알 수 있을 것이다. 챔프에서는 정말 챔프 독자만을 위해 화이널 환타지 VI를 완벽 공략하였다. 이 공략본 하나로 처음 롤플레잉 게임을 접한 사람도 누구나 쉽게 게임을 진행할 수 있을 것이다.

진정 스퀘어사는 한계가 없단 말인가? 이번 시리즈는 정말 감동, 그리고 운명의 게임인 것같은 느낌이다. 흔다 아저씨도 게임을 하면서 감동의 눈물을 흘렸다고 한다.

화이널 환타지 VI

FINAL FANTASY VI

I. 여행의 기초

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/4/2	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	스퀘어	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	11,400엔	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

프롤로그

마대전(魔大戰)……

1,000여년 전의 전설 속 전쟁이후 세상에 마법은 사라졌다.
그러나, 사람들은 기계문명을 발전시켜 새로운 세상을 창조하였고
지금 새로운 전쟁이 시작하려하고 있다.
제국은 마도아머를 개발하여 주위 국가들을 침략하기 시작하였고,
세계멸망의 서곡은 울리기 시작하였다. 1,000여년 전의 전설 속 전쟁 이후 세상에 마법은 사라졌다.
그러나, 사람들은 기계문명을 발전시켜 새로운 세상을 창조하였고 지금 새로운 전 쟁이 시작하려하고 있다.
제국은 마도아머를 개발하여 주위 국가들을 침략하기 시작하였고, 세 계멸망의 서곡은 울리기 시작하였다.

캐릭터

FF6에는 특별히 정해진 주인공이란 없다. 동료 캐릭터인 14명의 캐릭터가 모두 주인공이며 자기 나름대로의 스토리를 이끌어간다. 공식적으로 소개된 캐릭터는 12명이지만 숨겨진 캐릭터가 2명이 있어서 총 14명의 동료를 얻을 수 있다. 즉 5편의 각 직업별로 다른 캐릭터가 있다고 생각하면 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

티나 브랜포드

티나는 주인공이 없는 FF6에 가장 주인공에 근접한 캐릭터이다. 그 이유는 그녀가 스토리의 발단이 되기 때문이다. 제국의 마도병으로 등장한 그녀는 세상에서 사라진 힘인 마법을 가지고 있다. 그러나 자신의 기억을 잃은채 제국에서 마법교육을 받으며 자라게 된다. 그녀는 사실 마대전으로 봉인된 소환수와 인간의 여인사이 혼혈아이며 마법의 힘과 더불어 다른 소환수들과 공명할 수 있는 능력을 가지고 있다. 중반 이후에는 소환수로 변신하는 것이 가능하며 변신 후에는 강력한 마법의 사용이 가능하다. 검술과 마법에 능통한 만능 캐릭터이다.

특수 어빌리티 – 변신

게임 중반이후 가능하며 변신 후에는 일정시간 강력한 마법을 사용할 수 있다.

록크 콜

스스로 트레져 헌터(보물 사냥꾼)라 자부하는 모험가. 쉽게 말해 도둑이다. 특수 어빌리티로 '훔치다'가 있으며, 사랑하는 여인을 지키지 못한 죄책감에 시달리고 있다. 사우스 휘가로 잠입 작전에서 세리스를 구하여 새로운 사랑을 시작하게 된다. '도적의 팔찌'라는 액세서리가 있다면 '훔치다'가 '강탈'로 바뀌게 된다. 강탈의 경우 적을 공격함과 동시에 아이템을 훔치게 된다. 아이템 중에는 훔치는 것 이외에는 구할 수 없는 아이템도 있다고 한다.

특수 어빌리티 – 훔치다

적의 아이템을 일정 확률로 훔쳐온다. 도적의 팔지가 강탈로 바뀔 수 있다

에드가 휘가로

기계문명의 기수! 사막의 휘가로 왕국의 젊은 국왕이다. 쌍둥이 동생 맛슈와는 오랫동안 헤어져 살고있다. 휘가로 성에서 개발한 여러가지 기계들을 사용하며 여성을 존중하는 성격이다. 그의 휘가로 성은 하이테크 기술의 결정체로 유사시에는 사막아래로 잠수(?)가 가능하다.

특수 어빌리티 – 기계

휘가로 성에서 개발한 기계들을 사용하여 특수공격을 행한다. 사용할 수 있는 기계들은 사진기 플래시부터 드릴까지 다양하다.

맛슈 휘가로

어려서 성을 떠나 방랑을 하며 무도를 수련해온 무술가. 강한 힘을 바탕으로한 필살기를 구사한다. 이 필살기는 놀랍게도 대전 게임과 같은 조이패드 입력식!

장풍, 떼까치 격추법(사무라이 쇼다운의 한조의 기술)등 익숙한 기술들을 RPG에서 사용할 수 있다. 게임중반까지 상당히 유용한 캐릭터이다. 본래 휘가로 왕국의 제 1왕위 계승자이지만 형제간의 싸움을 피해 수련의 길을 떠났었다.

특수 어빌리티 – 필살기

커맨드 입력식의 필살기를 구사한다. 입력에 실패하면 아무런 일도 일어나지 않으므로 주의해서 입력해야 한다.

쉐도우

애견 인터셉터와 함께 여행을 떠나는 어둠의 살인자. 돈을 위해서라면 어떤 일이라도 하는 자객형 캐릭터이다. 다른 캐릭터와는 달리 방랑형 캐릭터라 자주 동료가 되지는 않는다. 더구나 게임 중간에 아주 죽어버리는 수도 있다!

그의 과거에 대해서는 베일에 감춰있으나 게임 후반에 조금 알 수 있을지도…

특수 어빌리티 – 던지기

무기를 던져서 공격한다. 물론 던진 무기는 다시 사용할 수 없다. 던지기 전용무기인 수리검을 사용하면 강력한 데미지를 가할 수 있다

카이엔 가라몬드

드마 왕국의 검사. 제국에 조국과 처자를 잃고 복수를 위해 여행을 떠난다. 사무라이 스타일의 캐릭터로 강력한 필살검을 사용한다. 이 필살검은 자신이 맘에 드는 이름을 한자로 입력하는 것이 가능한데 각자 멋있는 이름을 생각해보자.

특수 어빌리티 – 필살검

게이지방식의 필살기이다. 즉, 일정량의 게이지가 차게되면 그에 따른 필살검이 사용된다.

가우

어려서부터 몬스터와 함께 자라왔다. 몬스터들의 기술을 사용하는데 청마법과는 조금 다르다. 청마법사가 몬스터들의 필살기를 익혀서 마법처럼 사용한다면, 가우는 아예 그 몬스터가 되어 그 몬스터처럼 행동한다. 예를들어 공중을 나는 적을 흉내낸다면 레비데트(공중에 뜨는 마법)가 자동으로 걸려 공중에서 싸우게 된다. 또 한번 몬스터 이름을 입력하면 전투가 끝날 때까지 자동으로 버써커 상태(광전사)가 되어 명령의 입력이 불가능해진다.

특수 어빌리티 – 뛰어들다, 난폭해지다

모든 몬스터들이 등장하는 야생 초원에서 몬스터 속에 뛰어들어 그들의 습성을 익히는 것이 가능하다. 그가 없는 동안 다른 동료들이 야생초원에서 만나는 몬스터들의 습성도 익히게 된다.

스트라고스 마고스

청마법사 스트라고스는 마법이 전래되는 마을 사마사 출신의 노인이다. 비록 나이는 많지만 젊은이들에게 지지않으려는 성격으로 손녀인 리름을 매우 사랑하고 있다. 그러나 청마법은 5편에 비하면 배우기가 쉬워진 반면 그다지 쓸모가 없는 편이다.

특수 어빌리티 – 청마법

적 몬스터의 필살기술을 보고 그것을 배워 사용하는 일이 가능한 청마법을 사용한다. 손녀의 스케치나 조종과 병용하여 러닝하는 것이 유리하다.

세리스 셜

제국의 여장군으로 케프카가 도마 공략시 독을 사용한 것에 항의하다 배반자로 몰리게 된다. 록크에 의해 구원을 받게되어 동료의 일원이 되는데 티나와 마찬가지로 처음부터 마법사용이 가능해진다. 특히 게임 중반에 등장하는 오페라 공연에서 프리 마돈나로 출연하여 감동의 장면을 연출한다.

특수 어빌리티 – 마봉검

마법을 봉인하는 어빌리티로 그턴의 적과 아군의 모든 마법을 흡수하여 자신의 MP로 변화시킨다.

모그

모그리 모그는 5편의 풍수사와 비슷한 성격이다. 단 풍수사가 주변의 자연을 이용한다면 모그는 한술 더 떠서 주변의 환경을 자신맘대로 바꾼 후 그곳의 자연을 이용하게 된다.

특수 어빌리티 – 춤

각 지역마다 특유한 춤을 추어 그곳의 지형을 바꾼 후 자연을 이용한 공격을 한다.

셋져 가비아니

세계 최고속의 비공정 '블랙잭'의 주인. 갬블러(도박사)라는 직업답게 도박을 매우 좋아한다. 무기도 트럼프와 주사위일 정도로 자유분방한 성격의 캐릭터. 셋져의 검은 코트의 아래는 수많은 상처가 있다고 한다. 이것은 암흑가에서 수많은 시련을 겪으며 얻은 상처로 세계평화를 걸고 거대한 모험의 여행을 떠나게된다.

특수 어빌리티 – 슬로트

이 커맨드를 선택하면 화면아래 슬로트가 생겨서 여러가지 공격을 이 선택할 수 있다. 세칸의 모양이 같을 경우 그에 해당하는 공격을 행하게 된다. 그러나 운이 없으면 파티가 전멸 할 수도…

설인

나셀 마을의 북쪽에서 구할 수 있는 동료로 커맨드 입력없이 자체행동을 한다. 황당한 것은 공격패턴이 아군의 캐릭터를 발로 차서 적에게 던져버린다. 보기에는 우습지만 상당히 강력한 공격으로 특히 마법의 탑에서 엄청난 위력을 보인다

고고

5편에 나왔던 바로 그 흉내쟁이다. 이번에는 세계를 구하는 주인공들을 따라해서 아군이 되어준다. 아군의 행동을 그대로 흉내내므로 특이한 형태의 공격패턴을 구사한다.

리름 어로우니

그림을 좋아하는 조그만 소녀. 어려서 양친을 잃고 할아버지와 함께 살고 있다. 청마법사인 할아버지와 함께 팀을 이루어 몬스터들의 필살기를 익히게 된다. 어빌리티인 스케치는 특정한 몬스터를 그림으로 그려서 그의 공격을 행하는 어빌리티로 특정한 액세서리가 있다면 조종하다로 바뀌게 된다.

특수 어빌리티 – 스케치

적의 초상화를 그려서 그 적의 특수공격을 행하게 한다. 이 스케치로 인한 공격도 러닝이 가능하므로 할아버지와 황금콤비를 이룬다.

무기와 방어구

이번 6편에도 수많은 무기와 방어구가 등장한다. 그러나 대부분의 경우 최강장비선택으로 자동으로 가장 공격력과 방어력이 높은 아이템이 장착되므로 상당히 편하게 장비가 가능하다. 그러나 몇가지 경우에는 최강 이외에 다른 아이템을 장착해야하는 경우가 등장하기도 한다. 그럼 이번에는 중요한 몇가지 무기와 방어구에 대해 알아보도록 하자.

(1) 휴프노크라운(ヒュプノクラウン)
리롬전용의 모자로 장착한다면 조종 성공가능성이 높아진다. 민첩성도 +2, 마력은 +4의 보조효과도 기대할 수 있다.

(2)사제의 모자(しさいのぼうし)
MP의 최대치가 10% 증가한다.

(3)그린베레(グリーンバレー)
HP의 최대치가 10% 증가.

(4)레드캡(レッドキャプ)
HP가 25% 증가. 민첩성 +3,힘 +4, 체력 +2의 보조효과

(5)신비의 베일(しんぴのぶール)
민첩성 +1, 마력 +3, 마법 회피율 10%증가

(6)써크릿(サークー レット)
민첩성 +1, 힘 +2, 마력 +4, 체력 +3

(7)고양이 모자(ネコみみフード)
전투 시 길의 두배 획득. 불, 얼음, 번개, 바람, 신성, 땅의 속성 데미지 반감. 민첩성 +2, 마력 +4, 마법 회피율과 물리 회피율 10% 증가.

(8)미라지베스트(ミラージ バスト)
5편에서 초코보로 세계일주 후 얻을 수 있었던 방어구. 전투시 분신상태가 된다. 민첩성 +6, 마법 회피율 10% 증가.

(9)레드자켓(レッドジャケト)
전설의 권법가가 사용했다는 자켓. 민첩성 +2, 힘 +5, 마력 +1, 체력 +4, 불의 무효화시킨다.

(10)미네르바 비스체 (ミネルバビスチェ)
MP 25% 상승. 전 공격의 내성. 민첩성 +2, 체력 +1, 마력 +4, 마법 회피율 10% 상승

(11)포스아머(フォースアーマー)
강력한 마법방어력과 회피율을 지원한다.

(12)베레모(ベレーぼう)
스케치 성공률이 상승.

(13)검사의 방패(げんじのたて)
마법 회피율과 물리 회피율이 10% 상승

(14)플레임실드(フレイムシールド)
불흡수, 냉기방어, 물에 약점. 마법 회피율 +10%, 물리 회피율 +10%, 화이가 발동

(15)아이스실드(アイスシールド)
냉기흡수, 불방어, 바람에 약점. 마법 회피율과 물리 회피율 10% 상승. 브리자가 발동된다.

(16)라이징실드(らいじんのたて)
번개흡수. 바람무효. 불, 냉기반감. 마법 회피율과 물리 회피율 +10%. 썬더가 발동.

(17)아사신 다가(アサシンダガー)
마법 회피율 +10%. 일정 확률로 적을 즉사시킨다.

(18)맨이터(マンイーター)
사람모양의 몬스터에겐 2배의 데미지.

(19)그라디우스(グラディウス)
성스런 속성으로 단검으로선 최강의 공격력인 204.

(20)블레드 소드(ブラッドソード)
적의 HP를 빼앗아 오지만 언데드에게는 반대의 현상이 일어나니 주의!

(21)엔한스 소드(エンハンスソード)
자체의 공격력은 별 볼일없지만 마력보너스가 +7, 마법 회피율이 20%나 상승한다.

(22)참철검(ざんてつけん)
공격력 208의 검으로 가끔 적을 일격에 벤다.

(23)라그나로크(ラグナロク)
라그나로크는 검의 형태와 소환수 중 택1하여 가질 수 있다. 개인적으로 소환수쪽을 권하는데, 최강마법을 얻을 수 있기 때문이다. 민첩성 +3, 힘, 마력, 체력 +7. 물리, 마법 회피율 30%

(24)라이트블링거(ライトブリン ガー)
라그나로크와 어깨를 나란히하는 유일한 검으로 민첩성, 힘, 마력, 체력이 +7. 물리, 마법 회피율이 50%에 달한다.

(25)그로랜스(グローランス)
민첩성 +2, 힘, 마력 +3, 체력 +1.

(26)홀리랜스(ホーリーランス)
성스러운 속성의 창으로 홀리가 확률적으로 발동한다.

(27)아메노 무라쿠모 (あめのむらくも)
카이엔 사용의 일본도중 최강을 자랑한다.

액세서리

이번 6편에서는 5편의 어빌리티를 대신하는 액세서리라는 시스템이 등장한다. 즉, 어떤 액세서리를 장착하면 거기에 해당하는 특수능력을 얻게되는 것이다.

(1)아뮬렛(マミュレツト)
독, 좀비, 장님상태를 방어한다.

(2) 쉘링(シェルリング)
석화를 방지한다.

(3)기사의 마음(ナイトのこころえ)
빈사상태의 아군을 방어

(4)용기사의 구두(りゅうきしのくつ)
점프공격을 가능하게 해준다.

(5)귀걸이(イヤリング)
마법 공격력을 25% 증가

(6)매슬벨트(マッスルベルト)
HP를 50% 증가시킨다.

(7)리본(リボン)
여러가지 장애를 방어한다.

(8)금머리티(きんのかみかざり)
MP소모량을 반으로.

(9)쓰리스타즈(スリースターズ)
MP소모를 무조건 1로 한다.

(10)겐지의 장갑(げんじのたて)
양손에 각기 다른 무기를 들고 공격 가능

(11)건틀렛(ガントレット)
양손으로 한무기를 들고 강력한 공격

(12)블랙벨트(ブラックベルト)
일정확률로 적의 공격에 반격을 한다.

(13)거인의 장갑(ぎょじんのこて)
공격력을 25% 상승.

(14)하트 오브 사마사 (ハートオブサマサ)
연속마법을 가능하게 한다.

(15)대쉬신발(ダッシューズ)
대쉬(고속이동)를 한다.

(16)도적의 장갑(とうぞくのこて)
커맨드의 "훔치다"가 "강탈"이 된다.

(17)전승의 표시(かいでんのあかし)
공격을 하면 4번공격이 된다.

(18)헤이지의 봉(へいじのじつて)
커맨드의 "스럿트"가 "돈던지기"로 변화

(19)단장의 수염(だんちょうのヒゲ)
커맨드의 "스켓치"가 "조정하다"로 변화

(20)그로우 에그(グロウエッグ)
경험치가 2배로 상승

(21)분노의 팔치(いかりのうでわ)

(22)눈보라의 오브(ふぶきの オーブ)
2가지 설인 전용 액세사리

(23)도적의 팔치(とうぞくのうでわ)
"훔치다"의 환율이 상승

(24)세프티빗트(セーフティビット)
일격필살의 마법에서 보호

(25)하이파리스트(ハイバーリスト)
공격력이 상승

(26)엘메스의 신발(エルメスのくつ)
헤이스트의 효과

이외에도 수많은 액세서리가 있다! 찾아보자!

소환수와 마법

이번 6편은 마법이 사라진 시대가 무대이기 때문에 초반에는 제한된 캐릭터만 마법의 사용이 가능하다. 그후 환수들을 구한 이후에야 마법을 익힐 수 있는데 각 환수별로 익힐 수 있는 마법과 그 속도가 다르다. 또, 레벨 업시마다 장착하고 있는 환수별로 보너스 능력치를 얻을 수 있게된다.(효과의 옆에 과로가 있는 환수는 과로안의 장소에서 구입해야 함.)

1 라무우(ラムウ) 25 : 적 전체에 전격 공격

썬더(サンダー) ＊10 전격1
썬더라(サンダラ) ＊ 2 전격2
포이즌(ポイズン) ＊ 5 독공격1
＊ 체력+1

2 키린(キリン)18 : 서서히 HP회복

케알(ケアル) * 5 회복1
케알라(ケアルラ) * 1 회복2
리제네(リジェネ) * 3 자동회복
포이즈나(ポイズナ) * 4 독치료
라이브라(ライブラ) * 5 적의 상태

3 세이렌(セイレーン)16 : 적 전체를 침묵시킴

스리플(スリプル) *10 수면마법
싸이레스(サイレス) * 8 침묵마법
슬로우(スロウ) * 7 감속마법
화이아(ファイア) * 6 불공격1
*HP+10%

4 켓토 시(ケットシー)28 : 적전체를 혼란시킴

콘퓨(コンフュ) * 7 혼란
캇파(カッパー) * 7 혼란
레비테트(レビテト) * 2 비행마법
* 마력+1

5 이브리트(イフリート)26 : 적 전체에 화염 공격

화이아(ファイア) *10 불공격1
화이라(ファイラ) * 5 불공격2
드레인(ドレイン) * 1 HP흡수
* 힘+1

6 시바(シウ"ァ)27 : 적 전체에 냉기 공격

브리자드(ブリザド) *10 얼음공격1
브리자라(ブリザラ) * 5 얼음공격2
라스필(ラスピル) * 4 적의 MP 감량
아스필(アスピル) * 4 MP 흡수
케알(ケアル) * 3 회복1

7 유니콘(ユニコーン)30 : 아군 전체에 에스나 (상태회복)

케알라(ケアルラ) * 4 회복2
에스나(エスナ) * 3 치료
데스펠(ディスペル) * 2 방어마법 의 효과 삭제
프로테스(プロテス) * 1 방어력 상승
셀(シェル) * 1 마법방어 상승

8 마딘(マディン)44 : 무속성의 강력한 공격

화이라(ファイラ) * 3 불공격2
브리자라(ブリザラ) * 3 얼음공격2
썬더라(サンダラ) * 3 전격2
* 마력+1

9 카토브레파스(カトブレパス)45 : 적 전체를 석화

바이오(バイオ) * 8 독공격2
브레이크(ブレイク) * 5 석화
데스(デス) * 2 사망
* HP+10%

10 판톰(ファントム)38 : 아군전체에 바니슈

바사크(バーサク) * 3 광전사
바니슈(バニシュ) * 3 투명
그라비데(グラビデ) * 5HP가 1/2로 감량
* MP+10%

11 카방클(カーバンクル)36 : 아군전체에 리플레크

리플레크(リフレク) * 5 마법방사
헤이스트(ヘイスト) * 3 속도상승
셀(シェル) * 2 마법방어 상승
프로테스(プロテス) * 2 방어력 상승
텔레포(テレポ) * 2 던전, 전투 탈출

12 비스마르크(ビスマルク)50 : 물의 속성 공격

화이아(ファイア) *20 불공격1
브리자드(ブリザド) *20 얼음공격1
썬더(サンダー) *20 전격1
레이즈(レイズ) * 2 소생1
* 힘+2

13 고렘(ゴーレム)33 : 아군 전체에 물리공격 방어 (지돌의 경매시장)

프로테스(プロテス) * 5 방어력 상승
스톱(ストップ) * 5 시간 정지
케알라(ケアルラ) * 5 회복2
* 체력+2

14 조나 시카(ゾーナ シーカー)30 : 아군전체에 셀(지돌 의 경매시장)

라스필(ラスピル) *20 적의 MP감량
아스필(アスピル) *15 MP 흡수
셀(シェル) * 5 마법방어 상승
* 마력+2

15 세라핌(セラフィム) 40 : HP회복(츠엔의 마을속 뒤쪽에 있는 도적)

레이즈(レイズ) * 5 소생1
케알라(ケアルラ) *20 회복1
리제네(リジェネ) *10 자동회복
에스나(エスナ) * 4 치료

16 케츠하리(ゲーツハリー) 61 : 전원 점프 공격 (팔콘을 얻은 후에 무인도)

헤이스트(ヘイスト) *20 속도상승
슬로우(スロウ) *20 속도감량
헤이스가(ヘイスガ) * 2 속도상승 전체
슬로우가(スロウガ) * 2 속도감량 전체
레비테트(レビテト) * 5 비행마법

17 펜릴(フェンリル)70 : 아군 전체 분신(홈바바)

텔레포(テレポ) *10 던전,전투탈출
데존(デジョン) * 5 다른 공간으로 던진다
스톱(ストップ) * 3 시간 정지
* MP+30%

18 바리가루만다(ヴァリガルマンダ)68 : 3속성의 공격 (2부 에 나누세)

화이가(ファイガ) * 1 불공격3
브리자가(ブリザガ) * 1 얼음공격3
썬더가(サンダガ) * 1 전격3
* 마력+2

19 미드가르즈옴(ミドガルズオウム) 40 : 땅의 속성의 공격 (설인의 해골보물)

퀘이크(クエイク) * 3 지진으로 아, 적군 모두공격
그라비가(グラビガ) * 1 HP가 1/4로 감량
톨네도(トルネド) * 1 아, 적군 모두 빈사상태로
* HP+30%

20 라크슈미(ラクシュミ)74 : HP회복(유령그림의 보스 타도 후 책장을 조사)

케알(ケアル) *25 회복1
케알라(ケアルラ) *16 회복2
케알가(ケアルガ) * 1 회복3
리제네(リジェネ) *20 자동회복
에스나(エスナ) *20 치료
* 체력+2

21 알렉산더(アレクサンダー) 90 : 성스런 속성의 공격 (2부에 드마성의 카이엔의 이벤트 후 왕좌)

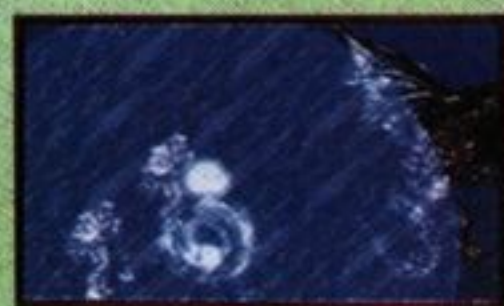
홀리(ホーリー) * 2성스러운 공격
셸(シェル) *10 마법방어 상승
프로테스(プロテス) *10 방어력 상승
데스펠(ディスペル) *10 방어마법의 효과 삭제
에스나(エスナ) *15 치료

22 피닉스(フェニックス)110 : 전투불능의 동료를 모두 되살린다(별모양의 산)

레이즈(レイズ) *10 소생1
아레이즈(アレイズ) * 2 소생2
리레이즈(リレイズ) * 1 자동소생
케알가(ケアルガ) * 2 회복3
화이가(ファイガ) * 3 불공격3

23 오딘(オーディン)70 : 적 전체를 절단한다(고대의 성)

메테오(メテオ) * 1 운석 공격
* 민첩성+1

24 바하무트(バハムート) 86 : 무속성의 강력한 공격 (데스케이즈를 타도)

후레아(フレア) * 2 무족성 공격
* HP+50%

#데스케이즈를 쓰러뜨리는 법 : 2부에서 팔콘을 얻은 후 비행중에 데스케이즈가 나타날 때가 있다. 이 녀석은 싸우다 도망가지만 도망가도 입힌 상처는 다음에 나왔을 때도 지속되므로 계속 싸우면 언제인가는 쓰러뜨릴 수 있다!

25 라그나록크(ラグナロック) 6 : 적 한명을 아이템으로 만든다(2부 나루세의 무기점)

알테마(アルテマ) * 1 최강의 공격 마법

26 지하드(ジハード)96 : 적, 아군전체에 데미지를 준다 (8용을 쓰러뜨린다)

멜톤(メルトン) * 1 아, 적군 모두 방어 무시 공격
메테오(メテオ) *10 운석공격
* MP+50%

27 라이딘(ライディーン)80 : 오딘의 강화판이다 (오딘의 레벨 업)

퀵(クィック) * 1 한턴에 2번 커맨드 입력 가능
* 힘+2

특기 커맨드

1 · 기계류

브라스트보이즈(ブラストボイズ) : 혼란시킨다.
바이오브라스트(バイオブラスト) : 마법의 바이오와 같은 효과
썬빔(サンビーム) : 태양광선
회전 톱(かいてんのこぎり) : 적을 일격에 죽인다.
위크메이커(ウイークメーカー) : 적에게 약점을 만든ㄴ
드릴(ドリル) : 방어력을 무시한 공격
에어엔커(エアアンカー) : 운이 좋으면 적이 죽어준다
자동 화살총(オートボウガン) : 적 전체를 공격

2 · 필살기

폭열권(방어력을 무시한 공격) : ←→←
오라케논(성스로운 장풍) : ↓↙←
메테오 스트라이크(던지기) : ⓍⓎ↓↑
봉황난무(불의 난무) : ←↙↓↘→
차라크(사용자 외는 회복) : ⓇⓁⓇⓁⓍⓎ
진공파(바람으로 전체공격) : ↑↗→↘↓↙←
회생(사용자가 회생하여 전체회복) : ⓇⓁⓍⓎ→←
무환투무(난무) : ←↖↑↗→↘↓↙←

3 · 필살검(이름은 한문으로 변경가능)

1 : 적 1마리 공격
2 : 강력한 반격
3 : 적의 HP를 반으로 한다
4 : 4번 공격
5 : HP, MP를 흡수
6 : 전체에게 공격과 마법의 스톱
7 : 4번 공격 강화판
8 : 적을 전멸시킨다

4 · 던지기

스리검류(しゅりけん) : 적에게 상처를 준다.
화염(かとん) : 화염 공격
폭수(すいとん) : 물 공격
뇌신(らいじん) : 전격
나뭇잎 숨기(このはがくれ) : 투명해진다.
그림자 분신(かげぶんしん) : 분신해서 공격을 회피한다.

FINAL FANTASY VI

제1부■가스트라의 야망

1장 • 의문의 환수

제국의 병사 티나

변사들에게 조종당하는 티나…

가드들의 필사적인 방어전？

세이브 포인트를 활용하자

제국은 나루셰 광산에서 발견된 얼음환수를 얻기하기 위해 마도아머 부대를 출동시켰다. 파견된 마도아마 부대는 3명, 그 중 한명은 특수한 장치에 위해 조종당하고 있는 "티나"였다. 나루셰의 병사인 가드들은 그 막강한 힘 앞에 고전을 하고 있었다. 그리고 마지막 수단으로 전기몬스터 "유밀"을 사용해 오는데…

◆보스 : 유밀

전기 달팽이

달팽이와 같은 모습을 한 몬스터인 유밀과 싸울 때 주의할 점은 유밀이 껍질속에 들어갔을 때는 공격을 하지말아야 한다는 것이다. 껍질에 들어갔을 때 공격하면 '1만 볼트'의 반격을 받는다. 껍질에 들어가면 회복을 하면서 기다렸다가 나올 때 다시 공격하자.

2장 • 티나를 구출하자

"록크" 등장！

환수와 이상한 반응을 보인 티나

환수와 이상한 반응을 보인 후 쓰러진 티나는 반란군의 일원에 위해 구출된다. 그러나, 제

도망가자！

국의 특수장치가 풀린 티나는 자신의 이름 외에는 기억을 잃고 있는 상태였다. 얼마 후 티나를 잡으러온 나루셰의 가드들이 찾아온다. 반란군의 노인은 티나를 뒷문에서 도망시켜주지만 결국 가드에게 포위당하여 폐광 바닥으로 떨어져 정신을 잃고만다.

쓰러지고 마는 티나

록크 등장！

한편 반란군의 노인이 있는 곳에 한명의 청년이 찾아왔다. 그의 이름은 "록크". 남들은 도적이라고 하지만 자신은 트래져 헌터(보물 사냥꾼)이라고 우기는 정의감 넘치는 반란군의 일원이다. 그는 노인으로부터 티나를 추출하고 휘가로 성에서 보호해달라는 의뢰를 받아 티나를 찾으러 간다. 얼마후 티나를 찾았으나 가드들에게도 발견당하여 위기에 빠지게 된다. 그러나, 갑자기 나타난 광산에 머물고 있는 모그리 일행에 의해 구원을 받게 된다.

●이벤트 게임

3개의 부대를 조종하여 티나를 보호하자！

티나를 보호하라！

가드리더의 강력한 공격！

화면 밑에서 올라오는 가드들로부터 티나를 보호하자. 함께 싸워주는 모그리 부대를 잘 이동시켜 (Y버튼으로 조종부대를 교환)적의 부대를 모두 쓰러뜨리자！ 그 후 밑쪽에 있는 가드의 보스를 쓰러뜨리면 승리다. 또 모그리 중에는 나중에 동료가 되는 "모그"가 있는데 그는 한번 전투를 하면 춤을 사용할 수 있게 된다. 이 춤은 가드의 보스에게도 잘 통하므로 보스와 싸울 때는 모그가 있는 부대를 사용하자！

3장 • 휘가로성

바람둥이 국왕 "에드가"

기억상실증의 티나에게 록크는…？

고성능인 휘가로성

에드가는 바람둥이？

맷슈는 지금 어디에…

나루셰를 빠져나와서 남서쪽으로 가면 휘가로 성이 있다. 이곳에 왕인 "에드가"는 제국과 동맹을 하고 있으나 사실은 반란군에 들어가고 싶어하고 있다. 사실은 록크와 에드가는 친구(?)같은 사이라 티나를 보호하는 일도 쉽게 맡아준다. 에드가는 티나에게 마음이 있는지 말을 걸어 유혹했지만 실패하고 만다. 에드가는 실망하면서 티나에게 성내를 구경하라고 하며 어디론가 가버린다. 이 때 티나를 조종하여 성의 왼쪽에 있는 에드가에 방으로가면 할머니가 있는데 할머니에게 말을 걸면 에드가의 쌍동이 동생인 맷슈에 대한 이야기를 해준다. "맷슈"는 어릴 때 왕족의 왕권싸움이 싫어서 나라를 형인 에드가에게 부탁하고 성에서 떠나갔다고 한다. 이 이야기를 들은 후 다시 왕실에 가면 이번에는 제국의 마도사인 "케프카"가 찾아온다. 에드가를 조종해서 밖으로 나가면 케프카는 티나가 혹시 이곳에 숨어 있는지를 물어본다. 에드가는 그녀가 여기에 없다고 해서 케프카를 돌려 보내는데……

악덕마도사 케프카

휘가로 성의 위력을 보여줘!

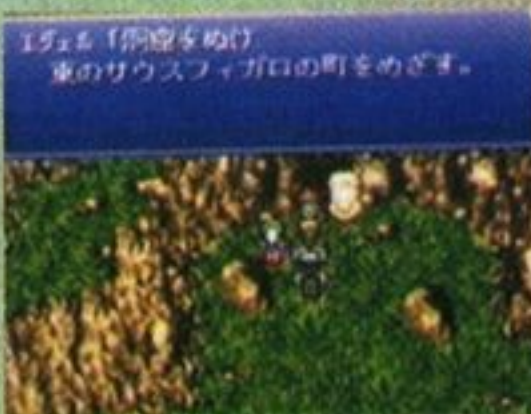
얼마 후 록크는 티나와 어떤 이야기를 하기 위해 따라오라고 한다. 티나를 조종해서 록크를 따라가면 록크가 자신의 소개와 함께 티나를 위로해준다. 또 다시 시간은 흘러 밤이 되고 그날 밤, 에드가가 자다 말고 이상한 열기를 느낀다. 혹시나해서 밖으로 나가보니 성이 불바다로 변해 있었다. 케프카의 짓이다. 인정사정 없는 케프카는 성을 불질어 버린 것이다. 그러나 에드가는 여유롭게 병사에게 "그것을 부탁한다"라고 말하는데…

◆보스 : 마도아머 2대

전투 도중에도 여유있는 대화를 즐길 수 있다

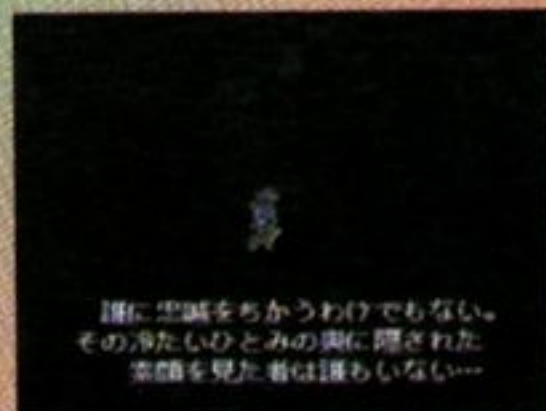
이것은 보스보다는 이벤트를 위해 준비된 전투다. 전투중에 티나가 마법을 사용하면 에드가가 놀라서 튀어 나온다. 록크가 왜 놀랐냐고 물어보니 에드가가 방금 티나가 사용한 것은 마법이라고 이야기한다. 1,000년전에 사라져버렸다고 하는 마법을 처음으로 본 에드가와 록크는 놀라지 않을 수 없었다. 잠시 티나를 위로한 후 또 다시 전투가 시작된다. 휘가로성에서 미리 구입한 기계류의 "오토 보우 건(자동 화살총)"으로 공격하면 쉽게 이길 수 있다.

4장•코루츠 산

곰인간? "맷슈" 등장

동굴내부는 어두워…

전투 후 쵸코보를 타고 남쪽 동굴을 통과하면 사우스 휘가로의 마을에 도착한다. 여기서 무기와 액세서리(대쉬 신발은 필수!)를 구입하고 술집에 가면 분위기있는 음악이 흐르면서 카운터에 "쉐도우"가 앉아있다(쉐도우가 있는 곳 마다 이 음악이 흐른다). 돈만 받으면 친구도 살해한다는 살인 청부업자라고 한다.

한편 마을의 오른쪽 구석에 있는 집에선 자신의 남편은 "단간"이라는 무술가인데 지금은 제자와 함께 마을(밖)의 북쪽에서 수행을 하고 있다고 한다. 그 정보를 얻은 후 그곳에 가보니 외출중인지 아무도 없었다. 그런데 에드가는 그 집에서 맷슈의 냄새가 난다고 한다.

사우스휘가로스!

바람따라 구름따라… 의외로 친절한 쉐도우

맷슈가 살던 집

일행은 반란군 본부로 가기 위해서 마을의 북동쪽에 위치한 코루츠 산을 통과해야만 했었다. 그런데 이 산을 통과하는 도중에 누군가가 감시하고 있는 것 같은 느낌이 느껴진다. 그리고 겨우 코루츠 산을 통과했다고 생각했던 순간 한 남자가 길을 막았다.

그는 단간의 아들이면서 제자였으나 단간이 맷슈에게 자신의 무술을 전수하려 해서 단간을 살해한 나쁜 녀석이다!

◆보스 : 발가스

먼저 앞에 있는 곰들부터 쓰러뜨리자. 얼마동안 싸우다 보면 맷슈가 도와주러 온다. 그러면 발가스는 맷슈 이외의 동료를 날려 보내버리므로 맷슈 혼자서 싸우게 된다. 이 때 화면에는 표시되지 않지만 3가지 필살기를 사용할 수 있다. 그러므로 필살 커맨드를 선택해서 좌, 우, 좌 라고 입력 후 A 버튼을 누르면 "폭열권"이라는 기술을 사용하는데 이것을 쓰면 어렵지 않게 클리어할 수 있다.

폭열권이 아니면 쓰러뜨릴 수 없다

5장 • 반란군 본부

미운 문어 "올토로스"

여기가 반란군 "라타-나"의 본부!

반항이냐? 바난!

그래! 결정했어!!

A의 작전을 선택하면…. 아니야 B의 작전도…(회의 중)

맷슈를 동료로 한 일행은 드디어 반란군의 본부에 도착한다. 반란군의 대장인 "바난"은 티나에게 반란군의 구세주가 되어 달라고 하는데 과연 티나의 심정은……

티나를 조종해서 밖에 있는 바난에게 반란군에게 협조한다고 하면 "건트렛"을 하나 준다. 이후 작전회의가 열리는데 또다시 나루셰에 가서 티나와 얼음 환수를 만나게 한다는 지시가 내려졌다. 그러나, 그때 병사가 달려와 사우스 휘가로의 마을이 제국에게 점령당했다는 소식을 알려준다. 그래서 록크는 상황을 조사하기 위해 사우스 휘가로로 간다. 한편 바난, 티나, 에드가, 맷슈의 일행은 본부의 뒤에 있는 폭포에서 나루셰로 향한다(사우스 휘가로가 점령당했으므로 그쪽으로 갈 수 없다).

●이벤트 게임

바난을 보호하자!

뗏목을 따고 어디로…

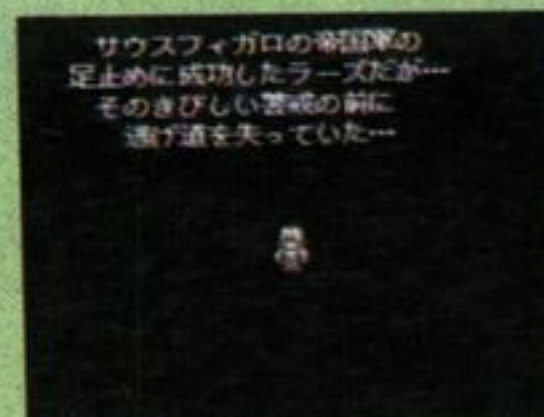
올토로스 등장! 앞으로 자주 봐요

뗏목은 자동으로 이동하므로 이동은 중간에 있는 길을 선택만 하면된다. 전투에서는 바난이 쓰러지면 게임이 끝나므로 바난은 "기도(いのり): 전체의 HP회복"만 사용하면서 다른 동료로 적과 싸우자. 2개의 세이브 포인트를 통과하면 올토로스라는 문어괴물이 나타나는데 이 보스는 티나의 화이어의 마법으로 공격하자. 그리고 전투에 승리하면 맷슈는 급류에 휩쓸려 어디론가 떠내려가고 만다.

시나리오 선택

올토로스를 쓰러뜨리면 잠시 모그가 등장해서 "록의 장", "맷슈의 장", "티나의 장"중에서 먼저 클리어할 장을 선택하는 화면이 나오는데 이 공략에서는 록-맷슈-티나의 순서로 소개를 했다.

6장 • 록크의 탈출

상승장군 "세리스"

록크의 탈출 행각

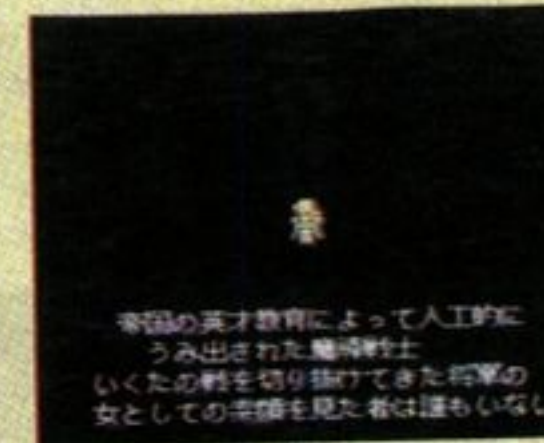
시민의 옷을 훔치는 록크

병사의 옷도 훔치는 겁없는 모험가

상황을 알아내려고 사우스 휘가로에 온 록크. 그러나 제국군의 감시가 심해서 탈출을 하지 못하고 있었다. 일단 상점으로 가면 상인이 록크에게 공격을 해오는데 이 때 "훔치다"의 커맨드를 사용해서 성공하면 옷을 훔칠 수가 있다. 상인의 모습으로 2층집의 아래층에서 길을 막고 있는 꼬마에게 말을 걸면, 그 곳을 통과 할 수 있다. 다음에서 녹색 병사의 옷을 훔쳐서 길을 막고 있는 병사와 교대를 한다.

그 후 술집의 지하에 있는 상인의 옷을 훔쳐서 책상 위에 있는 술도 입수한다. 또다시 2층으로 가서 이번에는 할아버지에게 술을 주면 비밀의 통로가 있는 사실을 알려준다. 그러면 아래층의 꼬마가 암호를 말하라고 하는데 이 때 2번째의 암호가 정답이다. 비밀통로를 통해 큰집으로 가면 2층에 바람소리가 나는 방이 있다. 그방에 책장 뒤를 조사하면 비밀의 계단을 찾을 수가 있다. 이 계단을 내려가면 방이 몇개 있는데 처음 방에서는 제국의 방법이 올바르지 못하다고 생각한 제국의 장군 "세리스"가 배반자로서 잡혀 있다. 그녀를 구출하여 의자에서 자고 있는 병사의 주머니에서 "시계의 태엽"을 얻자! 그 후 옆방으로 가면 시계가 2개가 있는데 그중에 하나를 태엽으로 조이면 비밀문이 생긴다. 그 통로를 통해서 밖으로 나가자(중간에 있는 아이템을 꼭 얻자).

술은 술꾼에게 술꾼의 손자에게는 용기를…

이 책장의 옆에 계단이…

록크는 첫 눈에 반했습니다!

먼가가 다가오네…

마을에서 탈출하면 휘가로 성쪽으로 가는 동굴로 가자. 한 편 동굴 내에서는 기묘한 소리가 나는데 그 소리의 정체는 동굴의 출구에서 알 수 있을 것이다(보스에서 세리스는 마봉검만 쓰자).

환수들이…

왕도…

7장 • 맷슈의 모험

"쉐도우"와 "카이엔"

과연 맷슈의 운명은…

우리에 친절하신 쉐도우

한편 맷슈는 드마 국에서 북쪽에 위치한 작은 집이 있는 곳에 흘러 왔었다. 여기에 살고있는 아저씨가 누구인지는 아직 알 수 없지만 체크해두자! 집옆에 서있는 쉐도우에게 말을 걸면 얼마 동안 동료가 되어 주므로 쵸코보상인으로부터 장비를 구입하자.

병사들도 케프카를 미워한다

이것이 "초열폭마난무"다!

의리에 사나이 레오장군

에드가들과 합류하기 위해서는 드마국을 통과해야 하므로 북쪽으로 가자. 가다보면 제국군의 부대가 있다. 여기서 발생하는 이벤트에서 할 일은 드마성에 제국군이 돌격해오는 가운데 용감한 드마국의 검사 "카이엔"을 조종해서 돌격부대의 대장을 쓰러뜨리는 일이다. 대장을 쓰러뜨리면 다시 맷슈들을 조종하게 되는데 여기서 처음으로 "레오장군"이 등장한다. 그는 황제에게 충성을 하면서도 의리있고 믿음직한 사나이이다. 말하자면 케프카와 정반대 인물이다. 그는 황제의 편지를 받아 본국으로 가게 되는데 그사이에 악덕한 케프카가 드마국의 강물에 독을 타서 드마성에 있는 사람을 모두 죽이려고 한다. 제국의 포로까지도 이를 막으려고 맷슈 일행이 나오지만 결국엔 케프카는 도망치고 만다. 케프카가 강물에 독을 타니 드마성의 병사들이 하나씩 쓰러지고 만다. 카이엔은 왕을 구출하러 갔으나 이미 왕은 쓰러지고 옆방에 있는 카이엔의 아내와 아들마저…… 분노가 폭발한 카이엔은 제국군의 기지에 돌격해온다. 이 때 맷슈를 조종해서 카이엔을 도와주자! 3차례로 전투를 마치면 맷슈일행은 마도아마를 타고 탈출하기로 한다. 마도아머로 적을 쓰러뜨려 탈출하자!

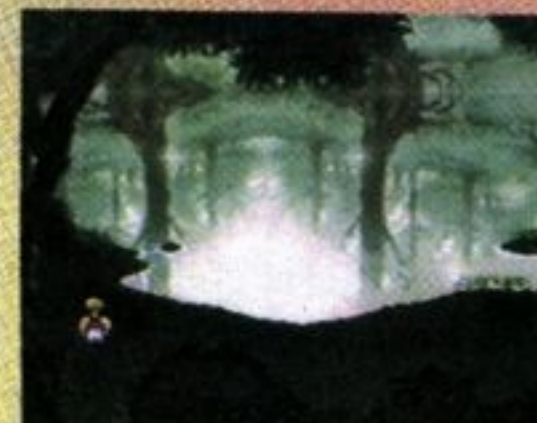
멋쟁이 무사 영감 등장!

가족도 모두 죽었다!

분노의 카이엔!

8장 • 마열차

드마열차는 지옥행!

7 장의 끝에 카이엔이 "기계 음치"라는 사실이…

아름답지만 우시시한 숲

마열차닷!

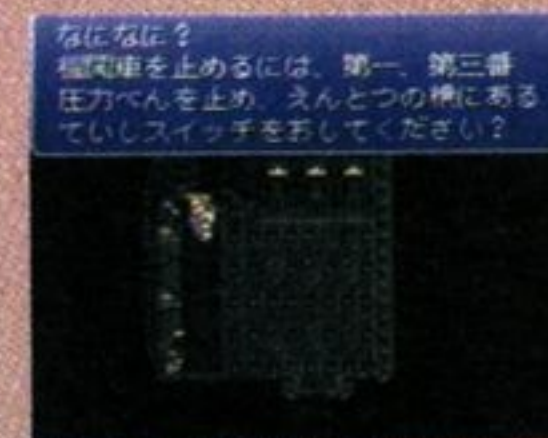
드마성의 남쪽으로 가면 "미궁의 숲"이 있다. 카이엔도 이미 돌아갈 나라를 잃어 반란군과 함께 제국과 싸워주기로 되었고 운이 좋으면 쉐도우도 아직 함께 있을 것이다. 미궁의 숲에는 전쟁이 시작하기 전에 사용되었던 드마국의 기관차가 하나 남아있는데 이것을 본 맷슈는 호기심에 열차를 타고만다. 그러나 타고나니 문이 열리질 않고 열차가 움직이기 시작했다. 그러자 카이엔이 "마열차다! 이것은 죽은 자를 저 세상으로 인도할 때 사용하는 유령차…" 맷슈의 호기심 때문에 일행은 살아서 저세상으로 가고 마는가?! 어떻게 하던 열차에서 내리기 위해서는 가장 앞차량으로 가자 중간에 있는 유령중에는 3가지가 있다. "싸움을 걸어오는 유령", "얼마간 동료가 되는 유령", "아이템을 파는

유령열차는 역시 이거야!

맷슈는 어디서나 여유

이 녀석이 가짜 지크후리트라는 사실은 나중에 격투 장에서 알 수가 있을 것이다

유령"인데 동료가 되는 유령의 특수 커맨드는 적과 함께 자멸하는 기술이다. 유령은 죽으면 없어지니까 다시 다른 유령을 동료로 하자. 또 이 열차안에는 보물상자가 몇개 있는데 그중에 하나는 입수가 불가능이다. 왜냐하면 자신이 세계최강의 전사라고 하는 "지크후리트"가 나타나서 싸움을 걸어오며 승패에 관계없이 보물을 가지고 도망가 버리므로 입수할 수 없다(사실은 이 지크프리트는 가짜다. 진짜는 아주 강하며 나중에 나온다).

또 중간에 식당이 있으며 가운데의 의자에 앉으면 회복해주는 음식을 먹을 수 있다. 과연 음식의 내용이 무엇인지…? 마

지막 차량에 오면 동료였던 유령이 가버린다.

세이브하는 방이 있으므로 세이브하고 조종실에 가자. 조종실에서는 3개있는 스위치 중에 왼쪽과 오른쪽 스위치를 내리고 기차의 가장 앞에서(연통부분) 버튼을 누르면…?!

◆보스 : 마열차

자! 맷슈의 메테오스트라이크를 쓰자! (X, Y, 하, 상)

마열차가 화를 내서 공격해온다. 카이엔은 필살검으로 공격하고 맷슈도 필살기(백어택시에도 커맨드 입력은 보통전투 때와 똑같이 해야한다)를 사용하자. 쉐도우가 있으면 더욱 유리하다.

카~이~엔~ 돌~아~와~(그러나 카이엔에겐 열차에 뛸 용기가 없었다)

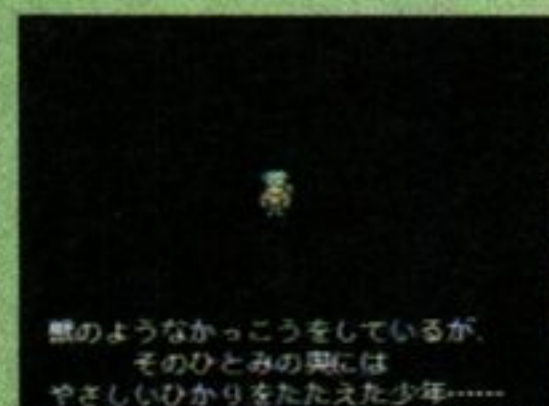
마열차를 진정시킨 일행은 특별히 열차에서 내릴 수 있게 된다. 그러나 열차에서 내린 카이엔이 본 것은 케프카의 독에 위해 살해당한 동료들 그리고 가족… 그들이 저승으로 가는 것을 카이엔은 다만 슬프게 바라보기만 하고 있었다. 맷슈가 쉐도우에게 이야기하면 쉐도우는 카이엔이 진정할 때까지 기다리자고 하는데……

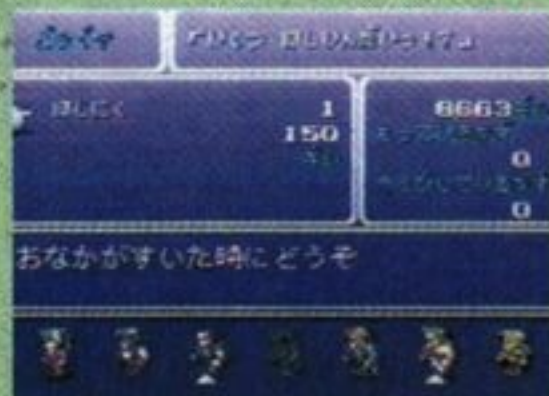
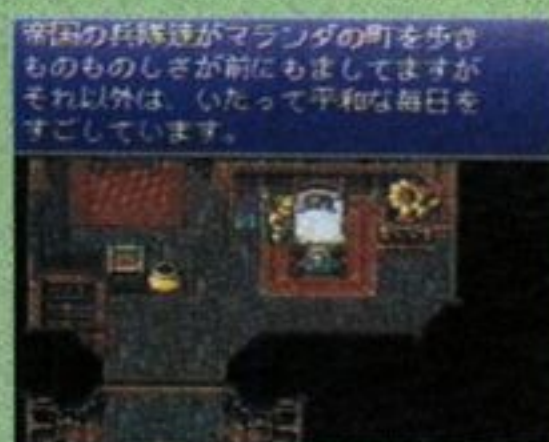
종이에 탑이 써있는데 내가 일본어를 어떻게 아냐!

9장 • 야수원

야생아 몬스터 소년 "가 우"

열차 다음은 폭포냐!?

힘내라! 카이엔 필살 검! "카이엔난무"! (가명)

가우가 나타났다! 밥주자!

역에서 잠시 기다리면 카이엔이 마음을 진정시켰는지 필드 화면으로 자동으로 나가게 된다. 이 근처에 있는 폭포로 통해서 야수원으로 갈 수가 있다고 한다. 그리고 이 폭포에서는 어떻게 하던 쉐도우가 가버린다. 폭포를 낙하하는 도중에는 적들이 나오므로 주의! 마지막 한 마리를 쓰러뜨리면 일행은 정신을 잃게된다.

가우에겐 먹기를 주지마세요. 고기를 주세요!

이 병사가 의미하는 편지 배달이란…?

어느새 야수원에 도착했다. 평화로운 음악(가우의 테마곡)이 흐르면서 야생아인 가우가 등장한다. 그는 맷슈가 신기해서 만지다 맷슈가 깨어나자마자 도망가버린다. 일단 동쪽에 있는 모브리스의 마을에서 필요한 물건을 사자. 그중에 도구 상점에 있는 "마른 고기(ほしにく)"를 꼭 구입하자. 이것은 야수원의 필드에서 전투 후, 가우가 나타났을 때 가우에게 사용하면 가우를 동료로 할 수 있다(한번 동료가 되면 다음부터는 필요없다).

●가우의 이벤트

가우에게 마른 고기를 사용하면 잠시 3명의 대화가 시작된다.

"가우가우 난 가우!" "거자르! 거자르!" "카이엔 화났어?"

가우는 맷슈에게 고기를 더 달라고 하나 맷슈가 이제 없다고 한다. 그러면 싸움이 일어난

다. 카이엔이 2명이 싸우는 것을 막으니 이번에는 가우가 카이엔을 놀린다. 그러자, 맷슈가 가우에게 전에 드마에서 있었던 이야기를 하고 가우가 카이엔에게 사과를 하게되고 보물을 숨긴 곳을 알려준다. 그 내용은 카이엔이 서있는 곳이 맷슈들이 쓰러져 있던 곳, 맷슈의 위치는 모브리스의 마을 그리고 가우가 서있는 자리가 보물이 있는 삼일월산이다. 혼자 남은 맷슈가 하는 말 "아이고 이상한 녀석이 동료가 되었네"

가우의 특기를 배우는 방법

가우의 특수 커맨드인 "몬스터 흉내(あばれる)"는 가우의 출신지인 야수원에서만 배울 수 있다(야수원은 고정된 음악이 흐르며 적을 만나도 음악이 변화하지 않은 곳). 야수원에서는 한번이라도 만난 적이 있는 적들이 모두(몇 개의 보스를 제외한 적들) 나타나며 야수원에서만 사용할 수 있는 가우의 특수 커맨드인 "뛰어들다(とびこむ)"를 사용할 수 있게 된다. 만약 "몬스터 흉내"의 명단에 없는 적이 나타나면 그 적에게 "뛰어들다"를 사용하자. 그러면 가우가 몬스터의 무리에게 뛰어들어서 일행에서 없어진다. 그리고 가우가 나타날 때까지 야수원에서 싸우자. 전투 후에 가우가 나타나면 다시 동료가 되는데 이 때 가우를 공격하면 다시 나올 때까지 또 싸워야한다. 가우는 뛰어들었을 때의 몬스터들과 다시 나타났을 때에 있던 몬스터의 공격법을 배우므로 게임을 어느정도 진행할 때 마다 와서 가우를 성장시키자!

이것은 하나뿐이 없는데 어떻게 3명이…?

물의 흐름에 몸을 던지면…

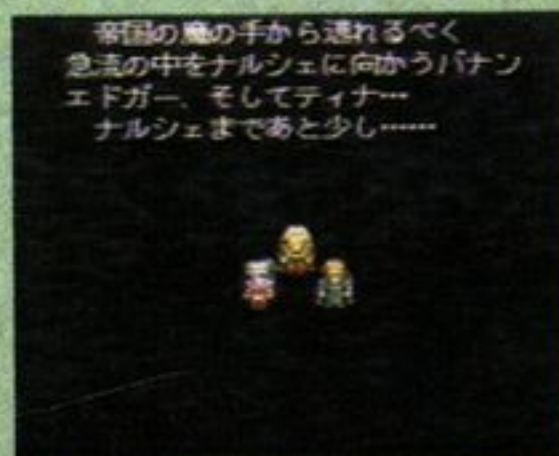
미안해요… 밖이 아니라 배를 타야 클리어할 수 있습니다!

삼일월산에 도착하면 가우가 보물을 찾게 된다. 보물이란 물속에서 숨을 쉴 수 있는 헬멧형 잠수복으로 딱딱하고 반짝거리는 표면때문에 가우가 숨겨놓은 물건이다. 그리고 보물을 찾은 직후에 뱀의 길이라는 대륙으로 갈 수 있는 통로로 뛰어들게 된다. 물속에서는 조종을 할 수 없으며 중간에 나오는 화살표는 무시하자(처음부터 표시되어 있는 방향으로가면 아이템이나 세이브 포인트로 갈 수 있다).

니케나마을에 도착하여 필요한 물건을 산 후 마을 밖으로 나가면 맷슈의 장은 끝난다.

10장•환수를 사수하자!

케프카 부대를 쓰러뜨리자!

마지막으로 티나의 일행을 조종해서 나루세까지 가자. 그런데 정문으로 들어가려면 가드들

바난은 반란을 생각하는데…

에드가 : "난 에드가…" 가드들 : "거짓말 마!" 바난 : "난 바난…" 가드들 : "이게 아직도 반항이네 '폭폭폭…

빛을 따라 가세요

이 티나의 일 때문에 들여보내 주지 않는다. 전에 록크가 사용한 비밀 통로를 통하여 반란군 노인의 집으로 가자. 그러면 바

록크는 무차별 바람둥이

온다! 온다!

난들과 마을의 장로와의 대화가 시작된다. 바난들은 장로에게 반란군의 세력이 되어 달라고 하지만 자신들이 제국에 세력도 반란군의 세력도 아니므로 제국이 반드시 공격해온다는 보장도 없고, 싸울 이유도 없다고 거절한다. 그러자 맷슈의 일행이 나타나 드마국의 이야기를 하여, 장로의 마음이 흔들리게 한다. 그러자 이번에는 록크의 일행이 나타나 일이 복잡해진다. 카이엔은 세리스를보자 제국의 악명 높은 장군이라며 싸우려 한다. 그래서 록크가 말리며 "티나도 제국군이었다"라고 하자 에드가는 "제국은 악이지만 제국에 있던 사람들이 모두가 악이 아니다"라고 설득시킨다. 잠시 후, 일행은 록크의 정보를 통해 제국군이 환수를 얻기 위해 나루세로 공격해온다는 사실을 알게 된다. 장로가 환수를 보호하기 위해 산위에 옮겼다고 한다. 그래서 그곳으로 서두르는 일행들 아직 그들의 마음 속에는 약간의 불안감이 남아 있었다.

● 이벤트 게임

케프카의 부대를 쓰러뜨리자!

줄을 서서 가자!

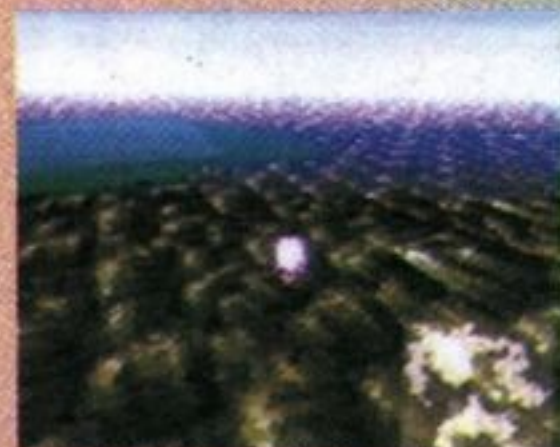
균형있는 파티를 만들자!

제1보스 "헬즈헬리"

기본적인 조작법은 2장에 나왔던 것과 같다. 문제는 3팀을 균형있게 만든다는 것인데 여기서는 2팀을 주력으로 만들자(먼저 세이브 포인트에서 세이브를 하자). 티나와 세리스는 주력이 되는 팀에 한명씩 넣는다(마법을 사용하므로). 녹색 병사는 약한 적이므로 먼저 쓰러뜨리자. 케프카의 앞에 있는 적은 보스급의 적이므로 주의하고 케프카와 싸울 때는 마법을 주의하면서 주력부대로 공격하자.

11장•티나를 찾아서…

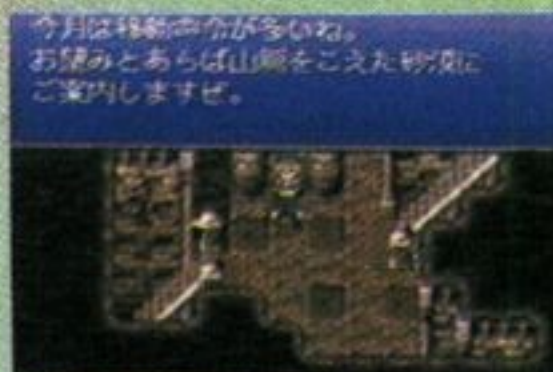
환수의 비밀

티나! 왜그래!? 바난은 없어!

어디로 날라가나?

파티의 재결성

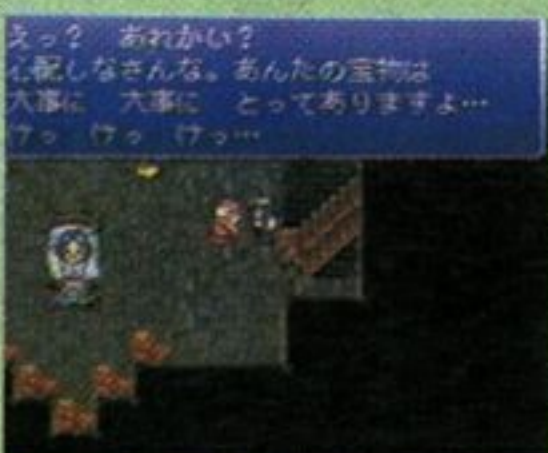
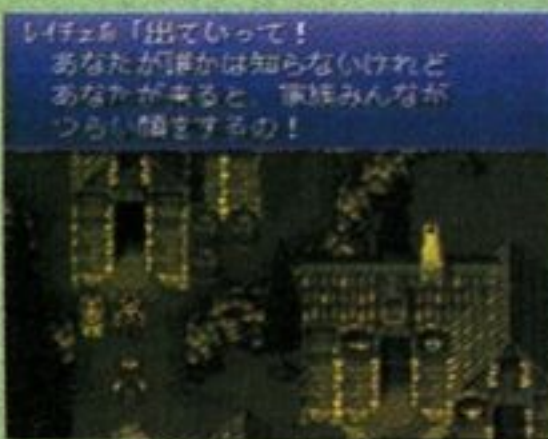
케프카 부대를 쓰러뜨린 일행(케프카는 도망갔다)은 티나와 얼음환수를 만나게 한다. 그러자 티나에게 이상한 반응이 생겨서 환수와 같은 모습으로 변해서 어디론가 날아가버린다. 일행은 티나를 찾기 위해 4명의 팀을 구성한다(캐릭터를 교체할 때에는 다른 캐릭터에게 말을 걸면 된다). 또, 이때 구성하는 팀에 따라 몇까지 이벤트가 생기므로 그것을 소개한다.

●에드가와 맷슈의 이벤트

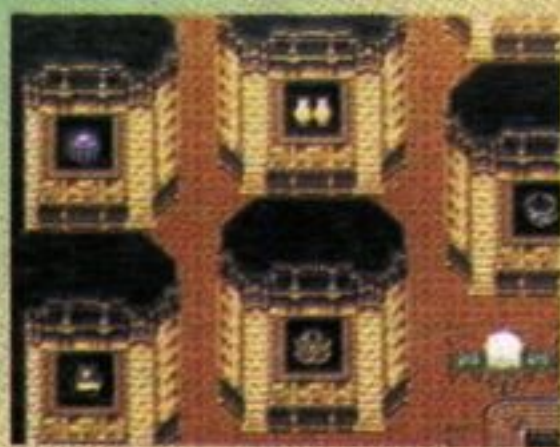
이 할아버지가 성을 이동시켜 준다

동전결투!

에드가와 맷슈가 동료로 있을 때, 휘가로 성에서 잠을 잔다면 생기는 이벤트. 밤에 맷슈는 돌아가신 부모의 생각을 하면서 왕좌에 앉아 있었다. 옛날에 아버지가 죽었을 때 맷슈는 제국의 첩자가 아버지에게 독을 탄 것이라고 믿었다. 그래서 그런 세력 싸움이 싫어져서 성을 나와 자유롭게 살아가기로 했던 것이다. 그때, 에드가는 아버지의 유품인 코인을 써서 한가지 게임을 하기로 했다. 앞이 나오면 맷슈는 자유, 뒤가 나오면 성에서 나갈 수가 없다. 그 결과는 앞이였다. 그래서 맷슈는 자유로운 여행가가 되었던 것이다. 아버지의 코인이 양면 모두 같은 그림이라는 것을 모른채… "그리고 너는 자유를 택했다." 이 말을 하면서 에드가가 등장한다. 그리고 형제는 나라와 부모를 위해 건배를 한다.

●록크와 세리스의 이벤트

티나를 목격한 피해자에 의하면…

여기는 미친 박사네

록크는 레이첼의 집에서 얻어 맞는다

티나를 찾기 위해 서쪽으로 가야했다. 그래서 휘가로 성에 지하 1층의 조종실 할아버지에게 말을 걸어 휘가로 성을 서쪽으로 이동시킨다. 이동 후의 휘가로 성에서 북서쪽으로 가면 "코린겐의 마을"이 있는데 록크와 세리스가 있을 경우 여기서 2가지 이벤트가 생긴다. 하나는 마을의 왼쪽 위에 있는 빈집으로 가면 록크가 회상을 한다. 이 집은 옛날에 록크의 애인이 살고 있었는데(이름은 레이첼) 록크와 함께 산으로 보물을 찾으러 가는 도중 록크를 구하기 위해 상처를 입으며 그 충격으로 기억을 잃었다. 그래서 2명의 사이는 냉정해지고 결국 록크는 떠나고 만다. 그런데 얼마 후 제국에 의해 레이첼이 죽었다는 사실과 죽기 전 기억이 되살아나 록크를 찾으면서 쓰러졌다는 이야기를 들었다. 그래서 록크는 그녀를 지켜주지 못한 원한 때문에 제국과 싸우며 티나와 세리스와 같은 여자만 보면 집념으로 지키려고 하는 것이다. 또 오른쪽 위에 있는 집에서는 박사가 우연히 만든 불노(不孥)의 약으로 썩지 않은채 보관된 레이첼이 있다. 록크가 이곳에 레이첼을 보관 하는 이유는 사람을 소생시킨다는 전설의 비보를 찾아 레이첼을 소생 시키려고 하고 있기 때문이었다. 그래서 전세계를 여행하게 된 것이다.

지돌 마을의 소개는 다음 기회에…

앗! 올토로스의 그림이다!

조조 마을안에서는 강도들이…

점프!

자! 코린겐의 마을에서는 동료가 3명일 때 쉐도우를 동료로 할 수 있다. 모든 준비가 완료되면, 남쪽의 "지돌의 마을"로 가자. 여기서는 티나가 북동쪽에 있는 "조조의 마을"이란 것이

없어졌다는 정보를 얻을 수 있다. 그런데 그 조조의 마을이란 곳은 악명이 높은 마을이며 마을 안에서도 전투가 일어난다. 먼저 조조의 마을에 도착하면 위쪽에 있는 건물에 들어가자. 그곳에 있는 시계를 6시 10분 50초로 맞추면 "회전톱(かいてんのこぎり)"라는 기계류의 무기를 얻을 수 있다. 티나가 있는 곳으로 가려면 왼쪽아래에 있는 건물에 들어가야 한다. 중간에 창문 밖으로 뛰어서 옆 건물에 가기도 하고 위험한 짓을 해야 한다. 티나가 있는 방의 바로 앞에 보스가 있다!

◆보스 : 다다루마

다다루마 싼저우!

무술가와 같은 모습과 공격법을 사용해 공격해 오는 적 앞에 나오는 부하를 주의하면 어려운 상대는 아니다.

라무우에 의하면…

환수가 살고 있는 곳이 있다고 한다

마석으로 변하는 라무우

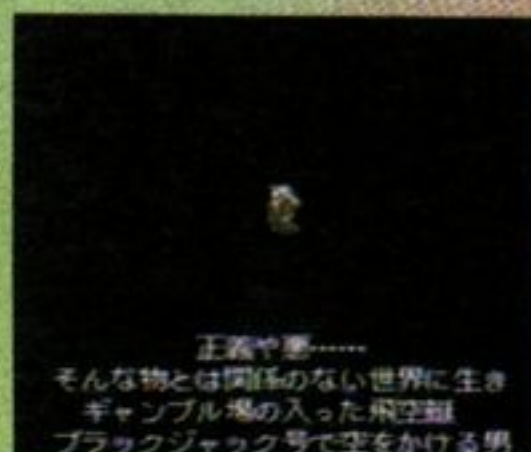
다다루마를 쓰러뜨리고 방으로 들어가면 환수로 변한 티나가 침대에 누워있다. 일행은 티나의 상태를 알아보려고 하자. 갑자기 어디에선가 나타난 노인이 "티나는 아무 이상도 없다. 다만 숨겨진 힘을 갑자기 사용하는 바람에 몸이 피곤할 뿐이다."라고 한다. 그 노인의 이름은 "라무우" 사람의 모습을 한 환수의 생존자 였다. 라무우가 말하기엔 그 옛날에는 사람과 환수는 사이좋게 살고 있었지만 악덕한 사람들이 마법의 힘을 가진 환수들을 이용해 전쟁을 시작하여 그 전쟁 후에도 환수의 힘을 두려워한 사람들이 환수를 죽여 갔다는 사실을 일행에게 알려준다. 그리고 라무우는 "환수는 죽을 때 자신의 힘을 마석으로 변화시킨다."라고 하며 일행을 진정한 용사로 인정해 스스로 얼마 남지 않은 생명을 끊어 버린다. 제국에서 도망치다 쓰러진 환수의 동료와 함께 마석으로 변해서 일행에게 마법의 힘을 준 것이다.

★마석 시스템

자! 이제부터 마석을 사용할수 있게 되었다. 여기서 주의할 것은 "마석을 장비한 후 전투를 하면 그 마석에 봉인된 마법을 배울수 있다."는 점과 "마석의 소환 회수는 한 전투에 한 번씩"과 "캐릭터의 기본 능력치는 마석의 레벨 업 보너스 외에는 올라가지 않는다. "라는 점이다.

침대에 누워 있는 티나를 진정시키려면 라무우가 말해주던 제국에 잡혀 있는 환수들이라면 도움을 줄 수 있을 것이라고 한다. 일행은 제국의 장군이었던 세리스에게 물어보나 자세히는 모른다고는 하지만 자신이 제국에 가서 그 환수를 구하고 오겠다고 한다. 이때 록크도 함께 가준다고 하는데…

12장•오페라 극장

전사들의 휴식? 올토로스 재등장!

셋져는 납치강도냐? 도박꾼이냐!

편지내용은?

일행이 큰집에 들어가자 마자 오페라 극장의 단장이 세리스에게 "마리아! 왜 이런 곳에 있어?!"라고 말한다. 아무래도 그 마리아라는 배우와 세리스가 닮은 모양이다.

단장은 사람을 잘못봤다고 사과하고 급히 밖으로 나가 버린다. 그런데 단장은 서두른 나머지 주머니에서 편지를 떨어뜨리고 가버린다. 그 편지의 내용은 "마리아는 내 신부로 할 때가 되었으니 납치해가겠다! —셋져—"라고 쓰여져 있다. 큰집의 거주인이 셋져란 카지노 비공정 "블랙잭"을 가지고 있는 도박꾼이라고 알려준다. 일행은 비공정의 이야기를 들어 셋져의 도움을 받을 수가 없을까 하고 생각한다. 세리스와 닮은 마리아를 납치한다면…?

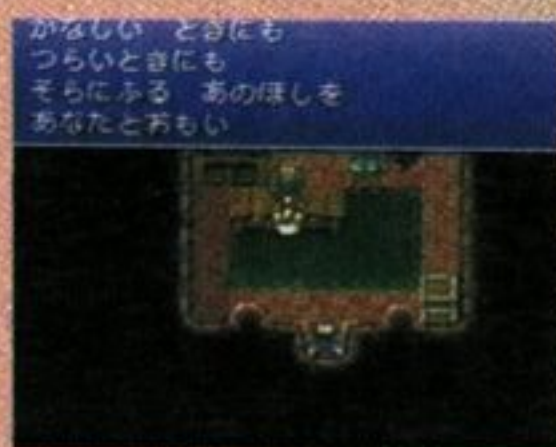
단장에게 협조를 하는 일행

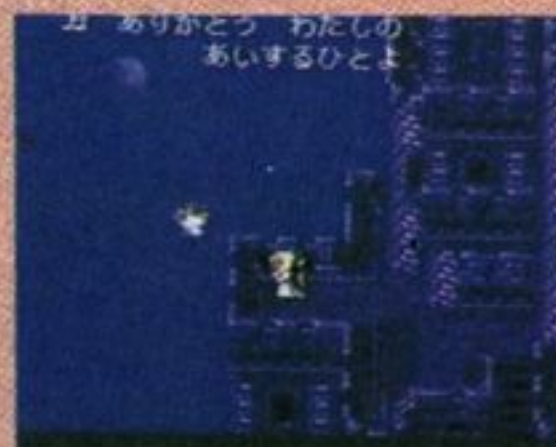
올토로스가 편지를 무시해서 열받았다!

일행은 지돌의 남쪽에 있는 오페라 극장으로 향한다. 도착하자마자 단장과 의논이 시작되며 여기서 록크가 좋은 생각이 있다고 한다. 단장은 연극도 성공시키고 마리아도 납치당하지 않는 것을 원한다. 록크의 생각은 "마리아를 일부러 납치 당하게 하는 것이다." 이지만, 단장은 안된다고 한다. 그래서, 록크는 세리스를 보며 "세리스와 마리아는 닮았다. 그러니, 세리스를 마리아로 변장시키자"라고 한다. 그래서 단장이 그건 좋은 생각이라고 하며 허락해준다. 그러자, 세리스는 "난 제국의 장군이었던 몸! 그런 짓은 할 수 없다!"라고 하며 문으로 들어가버린다. 그래서, 록크가 문에 귀를 대보니 웬 노래소리

가 들려오네?

작전 1단계는 성공했다. 일행은 다음 작전을 시도하기 위해 관객석으로 가려고 한다. 이 때 올토로스가 등장해 자신도 셋쳐처럼 도전장(?)을 낸다며 편지를 록크의 앞에 떨어뜨린다. 그런데 일행은 올토로스의 편지를 무시한체 관객석으로 가고말았다. 올토로스가 하는 말 "좀 읽어봐!!"

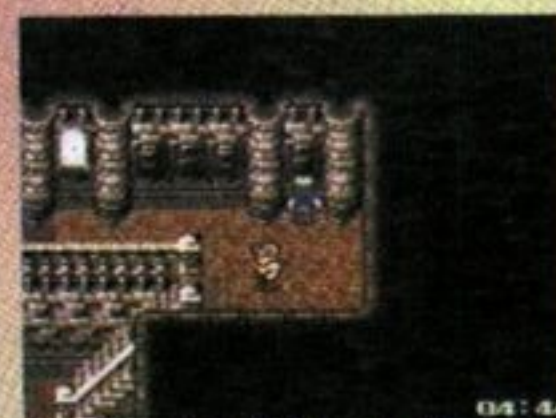
제 1막이 시작 된다

가사를 보자

제2막의 시작이다!

여기까지 진행시키자!

이번 연극의 내용은 전란 속의 사랑이야기다. 서군(아군)와 동군(적군)의 싸움 속에 서군의 용사 "드래구"는 모국에 남겨온 애인 "마리아"를 생각한다…(성악시작) 이 때 록크를 조종해 세리스를 만나러 가자. 세리스에게 말을 걸면 세리스가 왜 사우스 휘가로의 마을에서 자신을 구하였는지 물어본다. 그래서 록크는 "좋아하게 된 여자를 두번 다시 잃기는 싫으니까"라고 한다. 그말이 끝나면 세리스를 조종하게 된다. 조종하게 되면 책상 위에 있는 가사를 기억해두자(어려운 사람은 종이에 쓰자). 그리고 무대로 나간다(시나리오 해설 시작). 전쟁은 동국의 승리로 끝나 마리아는 동국의 왕자에게 신부가 되라고 강요당하고 있었다. 고민하는 마리아…(성악시작) 음악에 맞추어 올바른 가사를 선택한다(시간제한 있음!). 모든 가사를 맞추면 위쪽에서 드래구의 환영(?)이 나타나므로 그에게 말을 건다. 그리고 드래구가 움직이는 데로 따라하며 드래구가 꽃으로 변할 때까지 반복한다. 그리고 그것을 가지고 가장 위층의 왼쪽 발코니로 가면 오페라는 끝난다. 그러면 다시 록크를 조종하게 되는데 이때 올토로스의 편지를 발견하게 된다. 내용은 "너희들의 태도가 마음에 안드니 방해할 때야! -올토로스-"라고 쓰여있다.

이 사실을 단장에게 알리면 제한 시간이 표시된다. 먼저 할 일은 오른쪽위에 방으로 가서 가장 오른쪽의 스위치를 내리는 일. 그것이 끝나면 왼쪽 위에 방으로 가서 제한 시간 내에 올토로스와 만나자!

결투다~ ♪~

스위치 내렷!

뒤를 조심해라!

마리아(세리스)는 동군의 왕자와 춤을 추고 있었다. 그런데, 그때 서군의 생존자가 나타나(드래구를 선두로) 동군과 싸우기 시작한다. 그리고 드래구와 왕자는 마리아를 자신의 신부로 맞이하기 위해 결투를 한다. 그런데 그 위에서 록크의 일행과 올토로스가 떨어진다. 그 충격에 드래구와 왕자가 기절하고 마는데…

결국엔 헛수고?

단장이 부대로 나와서 고민을 한다. 정신이든 록크는 이 상황을 해결하기 위해 이렇게 말한다. "세리스의 신랑은 드래구도 왕자도 아니다! 바로 세계 제일의 여행가인 이 록크님이다!" 그 말을 들은 올토로스는 "나도 문어로서 지고 있을 수 없다! 결투다!"라고 하며 어쩔도리를 잃은 단장은 연주자에게 지시한다. "에이 모르겠다! 뮤직 스타트!!"

◆보스 : 올토로스

썬더라 한발(아마)이면 끝!

올토로스와의 2번째 싸움이다. 라무우의 마석에서 배울 수 있는 "썬더(サンダー)", "썬더러(サンダラ)"로 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 마법을 쓸 수 없는 동료는 특기를 활용하자. 카이엔의 "필살검"이나 에드가의 "기계"를 쓸 수가 있으면 더욱 쉽다!

아이! 이 인신매매단!

올토로스를 이기면 그 녀석은 또다시 어디론가 도망가 버린다. 그런데 그 때 셋져가 나타나 "하하하! 멋진 연극이였다!"라고 하면서 세리스를 납치해간다(가짜 마리아라는 사실은 모른다). 그러자, 단장이 "올토로스와의 승부에 승리한 록크! 그러나 갑자기 나타난 셋져에 의해 그녀는 납치당하고 만다! 다음 회를 기대하시오!"라고…

여기는 셋져의 비공정 "블랙잭"의 내부다. 셋져는 세리스를 어느 방에 가두어 놓고 잠시 자리를 비운다. 그때, 세리스가 윙크를!! 몰래 숨어 들어온 동료와 함께 셋져를 기다린다. 돌아온 셋져는 놀라고 만다. 마리아가 가짜라는 사실과 이상한 녀석 3명이 어느새, 침입을 했다는 황당한 일이 벌어진 것이다!! 일행은 셋져를 설득시키지만 마리아가 아니면 싫다고 한다. 그래서 이번에는 셋져에게 여러가지 아부를 해서 설득시킨다.

그래서 셋져는 세리스를 보고 자신의 애인이 된다면 비공정을 빌려 준다고 한다. 놀란 록크는 "말도 안돼!"라고 하지만 세리스는 한가지 조건으로 인해 허락한다. 그 조건이란 동전을 던져서 앞이 나오면 무료로 도와주기로 하고 뒤가 나오면 애인이 되겠다고 한다(이때, 카이엔

이 있으면 "그런 녀석의 애인이 되면 인생 망친다…"라고 말한다). 그리고 세리스는 에드가(또는 맷슈)에게 그 동전을 빌려서…

세리스 : "도박에는 사기라도 걸리지 않는다면 사용해도 된다죠? 도박군 씨"

셋져 : "훙! 이런 동전은 보기 드물어… 이런 뻔뻔한 사기를 하다니 더욱 마음에 드는군… 좋아! 나의 생명… 그대로 칩으로 바꿔서 너희들에게 걸어주마!"

13장 • 가스트라 제국

시드의 결심!!

제국으로 가자!

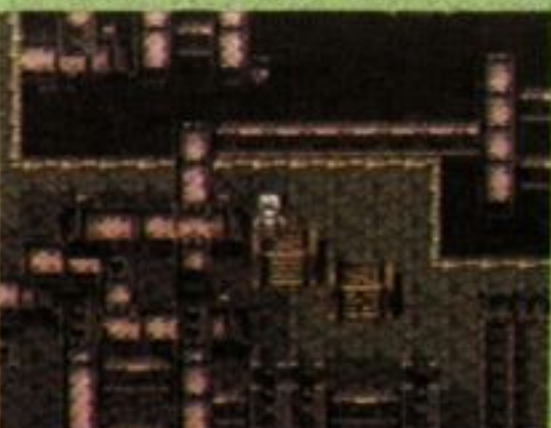
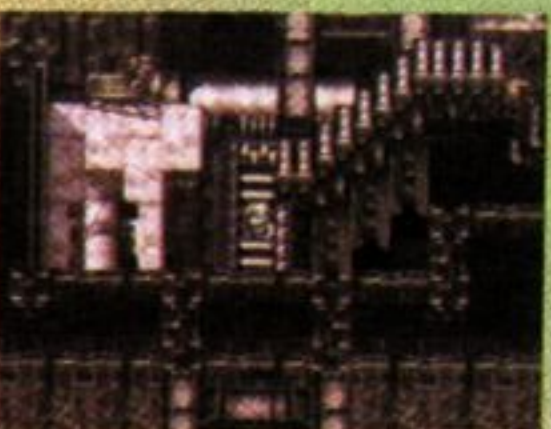
여기서는 나중에 필요한 정보뿐이 없다

상자다!

알테나웨폰은 2개. 하나는 검이고 또 하나는 괴물이다

기계를 이용하자

제국의 사람은 제국에 충성하고 있다

비공정을 타고 제국에 도착하면 북쪽에 있는 제국의 수도 "배크타"로 가자. 마을안에서 준비를 마친 후에 오른쪽으로 가보면 병사들이 지키고 있는 곳이 있을 것이다. 그 근처에 있는 할아버지에게 말을 걸면 자기는 반란군의 일원이라고 하면서 도와준다. 방법은 할아버지가 술에 취한 척하여 병사들의 시선을 집중시키는 사이에 할아버지가 있던 곳의 옆에 있는 상자로 올라가 안으로 침입하는 것이다. 성공하면 "마도공장"으로 갈 수 있다.

마도공장에서는 보통의 미로와 같이는 클리어 할 수 없다. 자세히 보면 공기통로같은 것을 이용할 수가 있다. 여러가지 기계를 이용해서 가다보면 어디선가 그 케프카의 웃음소리가 들려온다. 케프카는 잡은 환수의 마력을 흡수해 공장을 가동시키고 있던 것이었다! 폐물통에 버려지는 2명의 환수…

케프카가 사라진 후 환수가 들어간 폐기통으로 들어가 보자. 환수에게 말을 걸면 화가난 환수가 일행이 적인지 알고 공격해온다! (왼쪽방에 세이브 포인트가 있으므로 먼저 세이브를 하자)

◆보스 : 이프리트, 시바

케프카는 미쳤어

환수 2개!

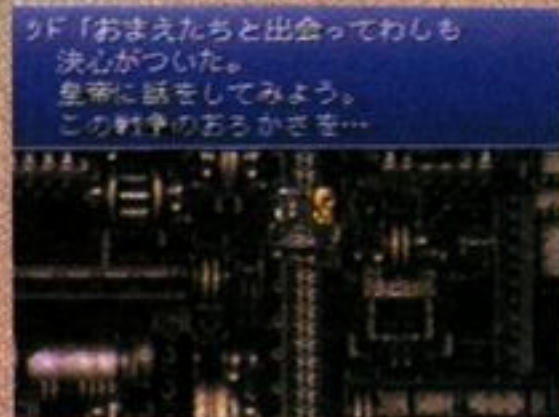
환수의 정체는 이프리트와 시바였다! 2명은 서로 교대로 나타나므로 이프리트에겐 "브리자드"계의 마법으로 공격하고 시바에겐 "화이어"계의 마법으로 공격하자!

잠시 싸우다 보면 환수들이 항복해온다. 그들은 라무우의 형제이며 라무우가 인정한 일행의 힘이 되기 위해 스스로 마석으로 변해준다. 다른 환수들도 이 안에 있다며…

◆보스 : 인조인간

마법 사용 금지!

마석을 얻은 후 공장 속으로 가면 기다리고 있는 보스. 이 보스는 마법의 약점을 바꾸는 "바리어 체인지"를 사용하므로 방어력을 무시하고 공격하는 기술(맷슈의 폭열권이나 에드가의 회전톱 등)을 사용해서 쓰러뜨리자!

언제나 반해하는 케프카!

도망가—

환수들이 잡혀 있는 방에 도착했다. 위쪽에 있는 스위치를 내리면 환수들을 구할 수 있지만 환수들은 자신들의 생명보다는 일행의 도움이 되고 싶다고 마석으로 변해 버린다. 그 때 시드가 등장하는데…

시드의 일행 중에 세리스가 있는 것을 보고 세리스에게 물어본다 (시드박사는 세리스의 교육자였다). "세리스야, 반란군의 스파이 짓을 하고있다는 것이 진짜였나?" 이말에 놀라는 일행(카이엔이 있으면 "역시"라고 말한다) 그때, 케프카가 나타나면서 세리스의 오해는 더욱 커졌다. "그렇다 세리스장군, 이제 연극은 그만하고 마석을 가져와라!"라고 재수없는 웃음소리과 함께 말한다. 세리스는 "아니야 록크! 나를 믿어줘"라고 말했지만 록크는 뭐라고 할말을 잃어 답할 수 없었다. 그러다, 이번에는 케프카가 일행을 공격한다. 세리스를 제외하고 쓰러진 일행. 세리스는 오해를 풀기위해 순간이동의 마법으로 케프카들과 함께 사라져 버린다. 시드는 그 광경을 보고 황제가 잘못하고 있다는 것을 느껴 일행을 탈출 시켜준다.

●이벤트 게임

탈출

인디아나 죤스?

죽여-!

아무 조작도 없이 단순히 나타나는 적들과 싸우기만 하면된다. 마지막으로 보스가 나오는데 먼저 양쪽 팔을 파괴하여 본체를 공격하자. 그렇게 어려운 적은 아닐 것이다.

14장•마봉벽

환수들의 분노

작전! 작전! 어디서나… 앗!

기계는 싫어-! (공고생)

배크타에서 탈출하면 자동으로 비공정을 타게된다. 일단 나루셰로 돌아가서 바난들과 이야기를 하면 배크타의 동쪽에 있는 마봉벽의 티나의 힘으로 열어보자고 한다.

원래는 마봉벽의 앞에 있는 제국의 마봉벽 관리소는 경비가 철저하여 들어갈 수가 없었지만 이상하게 나루셰에 갔다온 후에 와보면 아무도 없다. 그곳을 통과 하여 마봉벽이 있는 동굴로 가자. 여기에는 "알테마 웨폰(アルテマウェポソ)"이라는 전설의 무기가 있으니 꼭 입수하자(이 검은 사용자의 HP가 많을 수록 강해진다).

티나를 구한일행!

잠시 티나의 아버지인 환수를 조작

한 소녀를 구했다…

그러나 가스트라가 나타나…

티나를 납치 당한다…

드디어 마봉벽을 열 때가 왔다! 그러나, 또다시 그 재수없는 웃음소리가 들려온다. 케프카와 카스트라 황제가 나타난 것이다! 케프카는 "전하가 말한데로 티나를 반란군에게 넘기면 언제가는 마봉벽을 열 것이라 했는데 그것이 실현되다니 바보같은 녀석들…"라고 말한다. 그렇다면 관리소의 경비가 없던 것도 모두 함정이었던 것인가? 그러나 이미 마봉벽의 봉인은 열리기 시작했었다. 또다시 환수들이 제국에게 이용당하는 것인가? 그러나 황제가 생각했던 것 같이 현실이 쉬운 것은 아니였다. 나오는 환수들은 모두 제국에게 살해당한 동료에 대한 원한을 가진 자들 뿐이였다. 몇마리의 환수가 나온 후 마봉벽은 더욱 강력하게 봉인되었으며 어느새, 케프카들도 도망가 버렸다. 밖으로 나와보니 남은 동료들이 환수들이 배크타를 습격했다고 알려준다.

마봉벽으로 가자!

아무도 없는데…

함정일까!?

●이벤트 게임

병사와 대화를 하자!

병사! 병사! 병사는 어디에…!?

배크타의 성으로 가면 황제가 자신이 어리석었다고 하며 화해를 하자고 한다. 이 때 황제는 아직 화해를 원하지 않은 병사가 있을 것이라며 병사들을 설득하라고 한다.

황제와의 회화

제한 시간안에 많은 병사들과 대화를 하자. 병사들 중에는 싸움을 걸어 오는 적도 있으니 주의하라! 병사는 24명이 있으며 제한시간 안에 대화를 한 병사의 수에 따라 황제가 점령한 마을의 해방을 해주며 24명 모두와 대화를 끝내면 마봉벽 관리소의 보물창고를 열어준다. 제한시간이 끝나면 황제와의 회식이 시작된다. 이때 선택하는 말들은 게임이 진행에는 그다지 중요한 것은 아니니 생략하기로 하겠다(마을의 해방 등은 회식 후에 해준다).

레오장군…

도중에 휴식시간이 있으며 의자에 앉으면 다시 게임이 시작된다. 끝에 황제가 환수들과 화해를 하기위해 티나의 도움을 빌리고 싶다고한다. 이 때 레오장군이 등장해 환수들이 날아갔다고 하는 섬에 함께 가자고 하며 여기서 회식을 끝낸다.

잠시 후 동료들이 모여 록크가 티나와 함께 가겠다고 하며 다른 동료는 함정일지 모른다며 조사를 위해 배크타에 남게된다.

잡혀 있는 모그

제국에서 탈출 후 나루세의 보물창고로 가면 안열리던 상자를 늑대도적이 훔쳐 가버리는데 얼음환수가 있는 곳으로가면 늑대 도적을 찾을 수가 있다. 이 때 동료가 될 모그리인 "모그"가 잡혀 있으며 접근하면, 움직이면 모그를 죽인다고 협박한다. 여기서, 움직일 수는 있지만 그자리에 가만히 있으면 모그가 늑대와 함께 벼락으로 떨어지게 된다. 과연 늑대를 구하느냐 아니면 모그를 구하느냐? 늑대를 구하면 "금의 머리티(きんのかみかざり) : 마법의 사용MP가 1/2가 되는 액세서리"를 얻으며 모그가 죽어서 영원히 동료가 되지않는다. 한편 모그를 구하면 모그를 동료로 할 수 있으며 늑대는 어디론가 도망가버린다. 아무래도 모그를 구하는 것이 좋은 방법인 것 같다.

이 곳을 잘 조사해 보자!

모그를 구출한 후 광산의 모그리가 사는 곳으로 가보자. 사진의 위치를 조사하면 "모르르의 부적(モルルの おまもり)"라는 액세서리를 찾을 수 있다. 이것은 모그만이 사용할 수 있는 아이템이며 장착하면 이벤트에 관계된 몬스터 이외는 나오는 확율이 0%가 되는 유용한 아이템이다.

15장 •마도사의 마을

청마도사 "스트라고스"와 소녀화가 "리름"

갈등은 더욱 깊어지고…

배크타의 남쪽에 있는 "아루브르그의 마을"로 가면 항구에 레오장군이 있다. 레오장군에게 말을 걸면 함께 갈 동료인 세리스와 쉐도우를 소개해준다. 록크는 놀라지만 세리스는 아무말도 하지않고 가버린다. 쉐도우는 제국에게 의뢰를 받고 일하게 됐지만 록크들을 해칠 의사는 아니라며 걱정하지 말라고 한다. 그리고 레오장군은 출발은 내일이라며 여관에서 쉬라고 한다. 그런데 여관에서 자면 밤에 세리스가…

아침이 되면 배를 타서 레오장군과 대화를 하자 배가 떠나며 도착은 내일이라고 안에서 쉬라고 한다. 그리고 또 밤…

티나와 레오의 제회

티나는 레오장군에게 자신이 잃어버렸다는 감정이라는 것이 무엇인지 물어본다. 그러나 레오장군은 시간이 흐르면 자연히 알게될 것이라고 답해주지 않고 들어가버린다. 잠시 후 쉐도우가 나오지만 티나가 물어버려고 하자 쉐도우는 "답은 자신이 찾는 것! 이 세상에는 일부러 감정을 숨기고 사는 사람도 있다는 것을 잊으면 않된다."라고 하며 가르켜주지 않는다. 잠시 후 티나가 안으로 들어가며, 쉐도우는 별을 보고 있는다. 그러다, 음악이 바뀌며 록크가 나온다. 그리고, 배멀미를….

섬에 도착하면 세리스와 레오, 티나, 록크 그리고, 쉐도우의 2부대로 섬의 조사가 시작된다(티나의 일행만 나온다). 세리스가 록크에게 말을 걸려고 하지만 록크는 냉정하게 무시해버린다. 티나와 세리스는 각자의 얼굴을 보며 그냥 가버린다.

숨어서 마법을 연습하는 꼬마

섬의 북동쪽으로 가면 "사마사의 마을"이 있다. 여기서에는 이상하게 사람들이 무엇인가를 숨기고 있는 것 같다. 위쪽의 집으로 가면 스트라고스가 있는데 대화를 해도 주요한 사실을 숨기면서 자신은 모른다고 한다. 그러나, 리름이 나와서 "할아버지, 이 손님도 마법을 쓰는 사람들이야?"라고 하자 스트라고스가 놀라며 리름을 위층으로 보낸다.

집에 불이 났다!

일행은 뭔가 수상하다며 이 마을에서 잠시 머물기로 한다. 여관에 가면 가격이 내려가 있으므로 자자! 밤이 되면 스트라고스가 들어와 리름이 놀러간 집에 불이났다고 도움을 청한다. 일행이 불난 곳으로 가려고 하자, 쉐도우는 악몽을 꾸고 있는지 일어나지 않는다. 쉐도우를 무시하고 불난 집으로 가면 스트라고스가 참다 못해 마법으로 불을 끄려고 한다. 놀래는 일행! 그러자 장로가 와서 "마법은 금지되어 있는데…"라고 말하지만 상황이 악화되자 같이 마법을 사용한다. 그래도, 불길은 커지기만 하고… 그래서, 스트라고스가 결심을 하고 안으로 들어가려고 한다. 이때, 일행이 나서서 함께 가게 된다. 안에 나타나는 적들은 모두 "바룽"들 뿐이니 브리자드계나 스트라고스의 청마법인 "아쿠아브레스(アクアブレス)"로 공격하자!

◆보스 : 프레임 이터

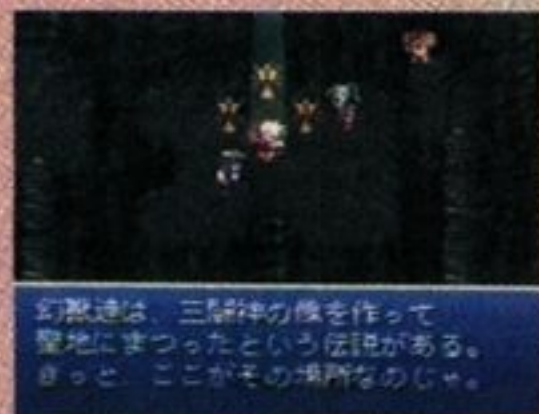
이 보스는 브리자드계의 마법이나 아쿠아브레이다. 함께 나타나는 바룽들과 함께 마법으로 연속공격을 하자!

불의 몬스터에겐 얼음이나 물을 쓰자!

쉐도우 등장! 멋지게 한방!

리름은 무사했다. 그러나, 이미 늦어 출구가 봉쇄되고 만다! 이때 쉐도우가 등장해서 멋지게 일행을 구출해준다. 이 사건 이후로 마을 사람들도 협조적으로 변하고 스트라고스도 동료가 된다. 그러나, 쉐도우는 혼자 환수를 찾아본다고 떠나버린다. 리름이 함께 가자고 하지만 허락해주지 않자 화를 내며 집으로 들어가 버린다.

드디어 비밀을 알 수 있게 되었다

스트라고스는 환수들이 마을에서 서쪽에 있는 환수들의 낙원이라고 불렸던 산으로 갔을 것이라고 알려준다. 그런데 산으로 가면 리름의 그림자가… 아직 일행은 그 사실을 모르는데…

삼투신의 석상

올토로스가 또 나왔다!

산의 구속으로 가면 "삼투신의 석상"을 발견할 수가 있다. 스트라고스는 이 삼신이 자신들의 전쟁을 하면서 환수와 마법을 만들었으면 전쟁의 어리석음을 알게 되어 스스로 자신들을 봉인했다는 이야기를 해준다. 그런데, 그곳을 떠나려고 하자 또다시 올토로스가 등장해서 방해를 해온다. 이번 올토로스는 화이라나 썬더라로 공격하자! 올토로스의 색이 변하면 그후엔 마법을 써서는 안된다(마법으로 공격하면 그마법의 최고 마법으로 반격해온다!). 잠시 싸우다보면 리름이 나타나 올토로스의 그림을 그리겠다고 한다. 리름과 티나는 작전을 세워 티나가 올토로스에게 말해서 한번만 그리자고 설득시키게 된다. 다시 전투가 시작 되므로 리름의 "스케치(スケッチ)"로 올토로스를 그리면 올토로스가 "우오! 이럴수가! 이러면 난 완전히 묻어자나!"라고 말하며 도망가 버린다. 리름도 동료가 되었으니 환수를 찾으러 가자!

쉐도우의 과거 4부작

쉐도우에겐 과연 어떤 과거가…

쉐도우가 동료로 있을 때 여관에서 자면 쉐도우의 꿈을 볼 수가 있다(어느 정도 확률이 있음). 이것은 4부로 나누워져 있으며 최소한 4번은 자야 다 볼 수가 있다.

⊙1부 : 쉐도우의 옛 동업자 친구가 나와 쉐도우를 죽이려고 하는 꿈.

⊙2부 : 크라이드(쉐도우의 본명)와 빌리(동업자인 친구)가 열차강도를 하고 도망가는 꿈.

⊙3부 : 야수원까지 도망오다. 상처를 입은 빌리가 크라이드에게 혼자 도망가라고 한다.

⊙4부 : 크라이드도 상처를 입어 사마사의 마을까지 도망왔다.

16장•마대륙에서 사투!

세계가 갈라지는 날!

겨우 환수를 찾아 사마사의 마을에서 레오장군들과 합류한 일행. 그러나, 레오장군과 이야기를 하던 중 케프카가 나타나 비술을 사용해 환수를 모두 마석으로 만들어버린다. 그리고, 일행을 쓰러뜨려 버린다. 그 때 마봉벽이 또다시 열려 동료들를 구하기 위해 환수들이 나타나나 모두 케프카에게 당하고 만다.

환수들이 마석으로…

◆보스 : 케프카

케프카의 무차별 공격은 제국의 병사에게도 예외는 없다

레오장군을 조종해 케프카를 쓰러뜨리자! 레오의 특기인 "충격파(ショック)"가 효과적이다. 그러나 케프카를 쓰러뜨리면 케프카는 속임수를 써서 레오장군을 쓰러뜨려 버린다. 케프카는 황제와 함께 마봉벽에 봉인되어 있는 삼투신의 "마대륙"을 부활시켜 버린다.

함정을 탈출한 동료들이 도착했다

잠시 후 배크타에서 일행이 황제의 함정에서 무사히 빠져나와 함께 마대륙으로 가게된다. 비공정의 조종기를 잡으면 "마대륙으로 가다"의 커맨드가 나오므로 이때 3명으로 구성된 부대를 하나 만들어야한다(꼭 3명 이하). 그러면 제국의 공군이 공격해오므로 쓰러뜨리면서 기다리고 있으면 뒤에서 올토로스와 류폰이 나와 싸우다가 일행을 날려버린다!

◆보스 : 전함

올토로스와 류폰의 합동공격!

이 보스는 먼저 2개의 포대를 파괴해야 한다. 썬더계 공격마법을 사용하자! 파괴하면 위에 새로운 적이 나오는데 이 적은 마법을 흡수하므로 직접공격으로 파괴한다. 그후에는 위에 나오는 카운트 이내에 전함(썬더계로 공격)을 파괴하면 마대륙에 도착한다.

마대륙에 도착하면 쉐도우가 동료가 된다. 곳곳에 있는 워프존과 스위치를 조작해서 황제가 있는 곳까지 가자. 보스에 가기 전에 강력한 아이템이 파란색의 구슬에 있으므로 꼭 입수하고, 숨은 세이브 포인트를 찾아 세이브를 하자. 보스전에는 비공정으로 돌아갈 수가 있으나 비공정으로 가면 처음부터 다시 도전해야 한다.

◆보스 : 알테마웨폰

고대의 파괴병기다!

전에 얻은 전설의 무기와 같은 이름의 몬스터다. 강력한 마법을 사용해오므로 모두에게 액세서리의 "리프렉트링(リフレクトリング)"를 장착하자. 마법보다는 무기나 특기를 사용해 쓰러뜨리자!

쉐도우를 기다리자!

케프카의 야망에 의해 결국 황제도 죽고 삼투신도 부활하지만 일행은 쉐도우의 도움으로 탈출을 할 수 있게된다. 제한 시간내에 비공정으로 가자. 중간에 나오는 적은 화이어계로 쓰러뜨리자! 중간 보스는 전력을 다하지 않으면 위험하게 되므로 주의! 여기서 비공정에 도착하면 비공정으로 가지말고 제한 시간이 약30초정도가 남을 때까지 기다리자. 그러면 쉐도우가 나타나서 함께 탈출할 수가 있다. 쉐도우는 여기서 구하지 못하면 2부에서 등장하지 않는다.

케프카를 막는 쉐도우!!

여기서 않기다려 주면 인간이 아니지!

블랙잭이 파괴된다!

FINAL FANTASY VI

제2부 ■ 갈라진 세계

1장•무인도

세리스와 시드

시드와 세리스

마대륙에서 제국과 사투를 벌인지도 1년. 파괴된 비공정에서 떨어진 세리스는 시드에게 구원받아 바다 한가운데 무인도에서 절망의 나날을 보내고 있었다. 그러던, 어느날 병에 지친 시드는 결국 숨을 거두게 되고 희망을 잃은 세리스는 북쪽 절벽에서 몸을 던지고 만다. 그러나, 목숨을 잃지않은 채 해안으로 다시 밀려온 세리스는 시드가 남겨놓은 편지를 보고 스토브 뒤로 통하는 비밀통로에서 뗏목을 발견하여 무인도를 탈출하게 된다.

시드에게 생선을 먹이자

생선을 잡아라!

자살은 않되지…

시드가 침대에 누운 후 바닷가로 나가서 물고기를 잡아 시드에게 주자. 몇번씩 그것을 반복하면 결국엔…

'석화'를 피할 수 있는 액세서리를 장착하고 빠른 시간 내에 어린아이를 구하고 아이템도 챙겨야 한다. 비교적 얻기힘든 아이템(블래드소드등)이 많이 있으므로 놓치지 말도록하자. 블래드소드는 적의 HP를 흡수하는 검인데 언데드 몬스터에게는 반대의 효과가 되므로 조심해야만 한다.

2장•맷슈의 행방

케프카의 심판

떼목으로 가자!

파괴된 마을

뗏목을 타고 표류하던 세리스는 제국의 해안에 도착하게 되고, 마을에서 그동안의 이야기에 대하여 듣게된다. 케프카는 스스로 신이라 칭하고 자신의 탑을 세우고 삼투신의 힘을 이용하여 신판의 빛이라는 강력한 마력을 이용하여 자신에게 반대하는 마을을 폐허로 만들고 있었다. 잃어버린 동료를 찾아 여행을 계속하던 세리스는 센마을에서 무너지는 집을 버티고 있는 맷슈를 찾게 된다. 맷슈는 5분동안 버틸 수 있으므로 그동안 집안에 갇혀있는 어린아이를 구해내야한다.

3장•힘을 잃은 티나

고아들의 엄마

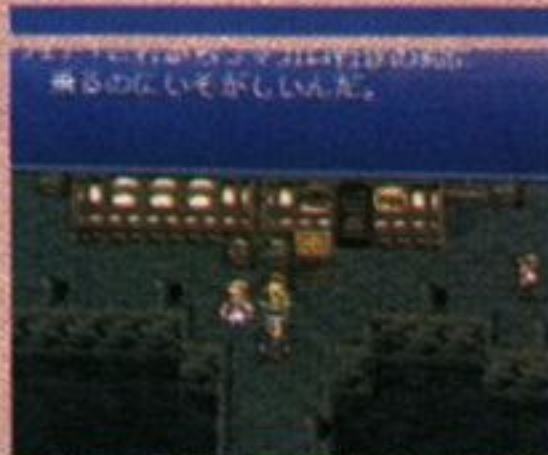
티나에겐 싸울 힘이 없었다

한편, 전에 바다속으로 통과하였던 뱀의 길이 세계가 갈라지는 충격으로 바다위로 떠오르게 된다. 이 길을 통해 휘가로쪽이나 야수원 쪽으로 건너갈 수 있다. 야수원쪽의 모브리스 마을에는 티나가 고아들과 함께 숨어서 살고 있다. 모브리스는 세계가 갈라지는 충격으로 마을 전체가 멸망하고 아이들과 연인사이인 카타리나와 젠만이 살아남았던 것이다. 한편, 마을은 거인 몬스터 "훔바바"의 공격으로 위기를 맞는데 이를 막으려고 나선 티나는 힘없이 패배하고 세리스들의 도움으로 위기를 모면하게 된다. 그러나 티나는 더이상 싸울 힘이 없다며 동료가 되기를 거부하고 만다.

◆**보스 : 훔바바**

이 보스는 맷슈의 메테오스트라이크로 공격하면서 시간의 여유를 만든다. 세리스는 마봉검보다는 회복마법을 활용하자.

4장•두목이 된 에드가?

휘가로의 위기!

제프라고 하는 도적의 두목

거북이를 이용하자!

뱀의 길을 따라 북쪽으로 쭉 따라가면 항구 니케아가 나오는데 이곳에는 놀랍게도 도적단과 그들의 두목이된 에드가를 만날 수 있다. 그러나 에드가는 웬일인지 세리스들을 모르는체 하며, 도둑들과 어떤 일을 모의하고 있는 것같이 보인다. 한편 마을 사람들에 의하면 사막을 이동하던 휘가로 성이 고장을 일으켜 사막속에 갇혀있다고 한다. 도둑들을 따라서 휘가로 쪽으로 이동하던 세리스 일행은 동굴을 통해서 휘가로 성으로 들어가게 된다.

여기서 부터 적들이 출현!

성의 기관부에서 에드가와 조우한 일행은 에드가가 휘가로성을 구하기 위하여 도둑들을 이용하였음을 알게된다. 휘가로성의 보물을 그들에게 잃는대신 더중요한 휘가로성과 신하들을 구하게 된 것이다.

◆**보스 : 척수**

도적은 보물을 가지고 달아난다

이 보스와 싸울 때 주의할 점은 각각 3마리의 약점이 다르다는 점. 그러나 한마리씩 쓰러뜨리는 것보다는 같은 공격마법으로 연속해서 공격해 쓰러뜨리는 것이 효과적이다.

5장•셋져의 꿈

최고속의 비공정 "팔콘" 부활!

셋져! 힘내!!

에도가를 동료로 하여 휘가로성을 코린겐의 마을앞으로 이동시키자. 코린겐마을의 술집에 셋져가 있다. 셋져는 이런 시대에선 자신의 꿈을 이루지 못한다며 술에 빠져 있지만 일행이 "이런 세계에서야 말로 꿈을 다시 찾아야한다."라고 말하자 그 말에 셋져가 다시 일어섰다. 셋져는 "다릴의 묘"에 있는 세계에서 제일 빠른 비공정인 "팔콘"을 부활시키겠다고 한다. 장소는 게임상에서 보여주는데로 남서쪽에 있다.

다릴이 잠든 곳…

다릴의 묘는 스위치를 조작해서 미로를 돌파해야하므로 모든 스위치를 찾자. 또 왼쪽의 지하 3층에는 비밀통로가 있으며 경험치를 2배로 주는 액세서리가 있다. 보물상자에 있는 적도 주의하자.

◆**보스 : 듀라한**

좀비 공격에 주의하자!

이 보스는 청마법인 "레벨? 홀리"를 사용해온다. 이것을 조심하며 맷슈의 "메테오스트라이크"같은 기술로 공격한다.

다릴은 행방불명되며…

자! 출동이닷!

드디어 팔콘이 있는 곳까지 왔다. 팔콘의 원주인이였던 다릴은 셋져의 옛 애인(?)이었는데 사고로 인해 죽은 것이었다. 그후 팔콘과 함께 이 묘에 보관되었던 것이다. 일행이 팔콘을 출동한 동시에 비둘기가 팔콘의 옆을 지나간다. 세리스가 갑자기 비둘기가 날라가는 방향에 동료가 있을 것같은 생각이 된다고 말해 팔콘으로 그곳으로 가게 된다. 그 장소는 마란다 마을이다.

6장•카이엔의 심정

카이엔이여! 또 다시!

비둘기가 이곳에…

마란다 마을에는 로라라는 아가씨가 있는데 전에 모브리스 마을에서 비둘기편지를 전해주던 바로 그 병사의 애인이다. 그러나, 모브리스 마을은 파괴되었는데, 놀랍게도 아직도 그 병사와 편지를 계속 주고 받는것 같다.

도망가내!

다시, 집 옆에 있는 비둘기를 날려주면 비둘기는 조조 마을쪽으로 사라지고 티나들은 다시 그 비둘기를 따라 조조 마을로 가면 비둘기가 어떤 건물의 옥상으로 사라지는 것을 볼 수 있다. 그러나 그곳의 문은 잠겨있어서 들어갈 수가 없는데 마을 북쪽의 상인에게 열쇠를 살 수 있다. 열쇠로 문을 통과하면 산악지대가 나오는데 이곳에서 카이엔을 만날 수 있다. 카이엔은 자신과 처지가 비슷한 로라를 위해 애인대신 편지를 계속 보내주고 있었던 것이다. 이곳에서는 8용의 하나를 만날 수 있는데 8마리를 모두 처치한다면 지하드의 봉인을 풀 수 있다고 한다(여기의 용은 보물상자 속에 숨어 있다).

세계 각지에 숨어 있는 8마리의 용을 쓰러뜨리면 최강이라고 불리우는 소환수를 얻을 수 있다. 그러나 지하드를 소환하면 아군과 적군을 가리지않고 데미지를 가하므로 오히려 우리쪽이 전멸하는 수가 있다.

7장•가우와 쉐도우

쉐도우의 과거

카이엔의 정보에 따라 야수원으로 가자! 그리고 동료를 3명만 데리고 야수원에서 싸우다보면 또다시 가우가 동료가 된다. 그리고 야수원의 동굴에는 쉐도우가 있다. 그를 구하려고 하면 뒤에서 강력한 몬스터가 나타나는데…

◆보스 : 킹 베히모스

베히모스의 왕인 이 보스는 메테오를 사용해오므로 주의해야 한다. 좀 비계덩어리 몬스터이므로 "화이가"를 사용해서 쓰러뜨리자! 그러나 쓰 `뜨렸다고 해서 안심하면 않 다! 이 녀석을 쓰러뜨리면 ㅣ에서 또 한마리가 나타나므 . 주의!

쉐도우를 구해 사마사 마을에서 치료하면 잠시 쉐도우의 과거가 나온다(전에 나온 꿈의 후속 편). 그는 쉐도우라는 이름으로 바뀌기 전에 사마사 마을에서 구해준 소녀와 결혼했었다. 쉐도우는 리름의 아버지였던 것이다. 쉐도우는 언젠가는 자신이 감옥에 들어갈 것이라고 예상하고, 리름을 스트라고스에게 맡기고 마을에서 떠난 것이였다(전에 만났을 때는 쉐도우가 사실을 알리지 않아 스트라고스도 알아보지 못한 것이다). 그래서 리름은 아버지가 자신을 버린줄 오해하고 어른들을 싫어했던 것이다. 쉐도우는 일단 여기서 휴식을 해야 하므로 다른 동료를 찾으러 가자.

이때 쯤 티나를 찾아가면…(개를 따라가자!)

8장•모그와 설인

설인 "우마로"

모그와의 재회

후리즈 드래곤

비공정을 타고 나르쉐 마을로 찾아가면 모그를 발견할 수 있다. 마그는 마을북쪽의 설인에 대해서도 이야기해준다. 모그를 얻은 후 얼어붙어있는 환수에게 다가가 전투를 벌인 후 바리가루만다를 얻을 수 있다. 바리가루만다는 화이가, 브리자가, 썬더가를 익힐 수 있는 아주 중요한 소환수로 3가지 속성의 공격을 가한다.

한편, 바리가루만다를 얻은 후 절벽 뒤쪽으로 새로운 길이 생기는데 이곳에서 설인 우마로를 구할 수 있다.

9장•지돌의 유령그림사건

리름과의 재회

오페라 극장의 어스드래곤

지돌에 있는 큰집의 주인은 거대한 미술관을 집안에 가지고 있는 엄청난 부자이며 미술 애호가 이다. 그는 리름의 재능을 아껴서 데리고 있다는데 이상하게 저택에는 아무도 없다. 한편, 마을의 어떤 아가씨는 집에서 일기를 보았다고 자랑을 하고 다니는데 다시 저택에 들어가면 불이 컴컴하게 꺼져있다. 그리고 책상위에 있는 일기장을 읽어보면 지하미술관에 대한 정보를 얻을 수 있다. 지하미술관은 계단의 불을 킨 후 미술관의 왼쪽 아래에 있는 아가씨 그림을 통해서 내려갈수 있다. 이곳에는 리름이 거대한 그림을 그리고 있는데 바로 소환수(여신) "라크슈미의 그림"이다. 리크슴은 악마에 의해 위기에 처하게 되는데 악마를 처치해주면 소환수로 얻을 수 있게 된다. 더불어 리름도 동료로 얻을 수 있게 된다.

◆보스 : 그림의 악마

그림이라서 그러는지 약점은 불이다. 그러나 여신의 그림이 나오고 있을 때 공격하면 특수한 공격을 해오므로 악마의 모습으로 변신하였을때 집중적으로 공격하자.

쉐도우를 동료로 하자!

9장을 클리어한 후 사마사의 마을로 쉐도우를 찾아가면 쉐도우가 어디로 사라져 버리고 없다. 마을 사람은 코린겐의 북쪽에 있는 격투장으로 갔다고 하는데 그곳에서 쉐도우와 싸워서 이기면 동료로 할 수 있다. 쉐도우가 나오는 아이템(격투장은 아이템을 걸고 싸우는 곳이다)은 "일격의 칼날(いちげきのやいば)"인데 이것은 아수원의 동굴에서 얻을 수 있다.

10장•전설의 비보가 잠든 산

록크와 불사조

2조 협동으로 록크를 찾자!

비공정을 타고 날아다니다보면 별모양의 산을 발견할 수 있는데 이 산 가운데의 공지로 비공정을 착륙시켜 진입하는 것이 가능하다. 이곳에서는 파티를 두개로 나누어서 진격하는데 두팀의 공동작전이 중요한 역할을 한다. 예를들어 한쪽 파티가 스위치를 누르고 있는 사이에 다른팀이 지나가는 등의 보조를 맞추는 것이 중요한 역할을 한다. 이곳에도 8용 중 한마리가 있는데 그냥 지나치지 않도록 주의하자. 마지막에 록크와 만나게되면 자동진행으로 코린겐으로 직행하게 되므로 그전에 8용을 죽여야한다.

로크는 이곳에 부활의 비보의 전설을 듣고 레이첼을 구하기 위해 잠입한 것이었다. 그러나 레이첼은 전설의 비보인 휘닉스의 힘으로도 잠시동안 밖에 살아나게 할 수.없었다. 레이첼은 진실로 사랑했었다는 말을 남기고 영원한 안식을 찾게된다.

이것이 부활의 힘!

아수원 위에 있는 가우의 아버지를 찾자! (맷슈와 가우가 있어야 함!)

11장•광신도의 탑

연속마법을 얻어라!

계단과의 싸움!

뱀의 길을 따라가는 도중에는 산으로 둘러쌓인 탑이 하나 있는데 이곳에는 스트라고스가 제정신이 아닌 채 배회하고 있다. 리름을 데리고 가면 동료로 얻을 수 있는데 이 탑에서는 마법만 사용할 수 있다.

모두에게 "리프렉트링"과 비행마법을 걸면 유리해진다. 이곳에서는 주로 마력이 강한 티나나 세리스 등을 이용하고 설인 우마로는 물리공격이 가능하므로 파티 중 반드시 포함하도록 하자. 또는 모그의 "모르르의 보적"을 사용하면 적이 나오지 않는다. 또 처음에 나오는 방의 상자옆을 조사하면 아래층에 새로운 방이 생겨난다. 여기에도 8용이 있다.

홀리드래곤

최상층에는 연속마법을 사용할 수 있는 액세서리인 "하트 오브 사마사"가 있는데 MP소모를 반으로 줄이는 금목걸이와 병용하면 강력한 마법공격을 연속으로 사용할 수 있으므로 아주 중요한 아이템이다.

◆보스 : 매직 마스터

마법반사가 유능하다!

이녀석은 마지막에 최강마법 알테마를 사용하므로 아군의 전멸을 피할 가능성은 거의 없다. 살 수 있는 방법은 전원에게 리

레이즈(죽은 후 자동으로 부활)를 걸거나 점프로 운좋게 피하는 방법이 있는데 리레이즈를 사용 가능하다면 전자의 방법을 이용하는 것이 좋다. 알테마의 마법을 사용하면 쉽게 이길 수 있다.

칼이냐 마법이냐?

록크를 동료로 한 후 나루세로 가면 문을 열 수가 있는데 무기가게의 주인이 라그나로크의 마석을 가지고 있다. 이것은 그 주인이 최강의 검인 "라그나로크"로 만들 수가 있으나 마석에서 배울 수 있는 최강마법인 "알테마"가 더욱 주요하므로 그냥 마석으로 가지고 있는 것이 좋다. 또 위층의 집에 있는 노인이 "피에 젖은 방패"라는 저주의 방배를 주는데 이것은 저주를 풀면 최강의 방패가 된다고 한다. 과연 어디서 저주를 풀 것인지는 아직 의문이다.

12장•흉내장이 "고고"

의문의 사나이 "고고"

흡수당하면 기분이 어떤가?

야수원의 동쪽에는 조그마한 무인도가 하나 있는데 이곳에는 아군을 하나날 흡수하는 괴상한 몬스터가 등장한다. 이 몬스터에게 전원이 흡수된다면 뜻밖에 이상한 던전으로 나가게 되는데 이곳에는 여러가지 아이템을 얻을 수 있는 것은 물론 5편에서 환상적인 개그를 하고 사라졌던 고고를 만날 수 있다. 고고는 옛날 버릇을 못고치고 여전히 다른사람의 행동을 따라하고 있는데 세계를 구한다는 티나들의 말을 듣고 자신도 따라서 세계를 구하겠다고 한다. 아무튼 웃기는 녀석이다.

고고는 최강의 동료?

고고등장!

고고의 전투 커맨드는 "흉내내기"외에도 스테터스 화면에 들어가면 모든 특기를 사용할 수 있는(한번에 3가지 특기를 사용가능) 아주 강력한 동료다. 마법도 함께 다니는 동료의 마법을 모두 사용할 수 있다.

13장•고대의 지하성

"오딘"과 여왕

걸렸다!

휘가로 성으로 사막을 건너다 보면 중간에 시동이 꺼지게 되는데 이곳에서 고대의 지하성으로 들어가는 것이 가능하다. 이곳에는 '전승의 표시'라는 액세서리를 구할 수 있는데 이것을 장착하면 4번 연속공격하는 '마구때리기' 어빌리티의 사용이 가능하다. 한편 이곳에는 고대에 용자 오딘이 석화되어 있는데 소환수로 얻을수 있는데 참철검으로 복수의 적을 일단내는 강력한 소환수이다. 단 실패율이 높은 것이 단점이다.

한편, 왕비의 의자에서 아래쪽으로 내려가면서 A버튼을 누르다 보면 비밀통로를 열 수가 있다. 그곳에는 왕비가 석화되어 있는데 왕비의 눈물로 오딘이 더욱 강력한 라이딘으로 변신하는 일이 가능하다. 또 여기에 있는 8용은 참철검이란 강력한 무기를 준다.

14장•전설의 몬스터 '비둔'

스트라고스의 꿈

간보연감이 당했다!

스트라고스와 리름을 파티에 잠가 시키고 사마사의 마을에 가면 스트라고스의 친구인 감보할아버지가 옛날에 함께 잡으려고한 전설의 몬스터 "비둔"이 또다시 나타났다고 한다. 스트라고스는 옛날에 성공시키지 못한 꿈을 실현시키기 위해 북쪽에 생긴 동굴로 가기로 한다. 리름도 함께 도와준다고 따라오는데…

15장•싸움의 결말

결말

자! 동료14명 그리고 강력한 무기, 방어구, 액세사리와 마법을 모두 얻으면 이제 마지막 결전의 장소인 케프카의 탑으로 가자! 동료를 3개의 부대로 나누어서 각각 오른쪽, 중간, 왼쪽으로 보내자. 먼저 할 일은 중간과 오른쪽에 나오는 중간 보스를 쓰러뜨리고 세이브하는 일이다. 다음은 왼쪽의 부대를 이동시켜 보물상자에 있는 빛을 얻으면 중간의 통로가 열린다. 그러면 이번에는 중간의 부대로 오른쪽의 길을 만들어주면 된다. 중간에 8용이 2마리 나온다는 것을 잊지 말자! 마지막 보스의 전에는 4가지의 보스가 등장한다.

슈퍼컴보이						
현지 발매일	94/3/26	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	9,800엔	기타	인기 애니메이션	게임 난이도	AB©DEF

집중공략

슬램덩크

일본 뿐만 아니라 국내에서도 폭발적인 인기를 누리고 있는 슬램덩크. 최근! 농구만큼 많은 사랑을 받고있는 스포츠는 없을 것이다. 시원한 3점 슛과 짜릿한 덩크 슛의 묘미를 이제 여러분은 안방 에서 즐길 수 있을 것이다. 국내에서도 많은 팬들을 가지고 있는 슬램덩크! 강백호! 서태웅들이 펼치는 환상의 묘기를 이제 여러분이 직접 즐길 수 있을 것이다.

등장인물 소개

북산(쇼후쿠) 고교

채 치수 (아카기 다케노리)
—파워 중심의 센터 플레이어. 장신을 이용한 리바운드, 슛 컷 등과 괴력의 고릴라 덩크가 특기인 농구를 진정으로 사랑하는 북산의 주장.

송 태섭 (미야기 료타)
—전광석화 같은 드리볼과 패스, 절묘한 페인트를 구사하여 게임을 이끌어 가는 포인트 가드.

강 백호 (사쿠라기 하나미치)
—붉은 머리를 한 우리의 주인공! 농구 기술은 아직 초보지만 그 소질은 절대 뒤떨어지지 않는다. 발군의 점프력과 파워를 앞세운 최강 파워 포워드!

서 태웅 (루카와 카에데)
—고교급의 스몰 포워드. 하지만 올라운드 플레이어나 다름없다. 보는 이를 긴장시키는 슈퍼 플레이로 득점을 올리며, 말이 없어 성격이 드러나진 않지만 의지가 강하다.

상양(쇼요우) 고교

김 수겸 (후지마 켄지)
—감독을 겸임한 팀의 사령탑. 안정감있는 공격과 패스워크가 빛나는 상양의 포인트 가드이다. 감독으로서 냉정함이 돋보이는 인물이다.

—신장을 살려 파워보다도 테크닉으로 승부한다. 두뇌 플레이가 돋보이는 상양의 센터이다.

성 현준 (하나카타 토오루)

정 대만 (미츠이 히사시)

능남(료난) 고교

변 덕규 (우오 즈미 준)

—2미터를 넘는 엄청난 신장을 살린 양손 덩크, 브록킹, 리바운드 등으로 능남의 제공권을 이끌어 가는 파워 센터

윤 대협 (센도우 아키라)

—자신이 있는 지역 넘버 원의 자리를 노리는 그의 농구센스는 천재라 일컬어질 정도이다. 콤비네이션 공격과 단독 속공으로 올라운드 포워드.

황 태산 (후쿠다 킷쵸우)

—1년간의 공백을 가지고 등장한 능남의 포인트 슛터. 그의 놀라운 공격력은 윤대협과 버금간다.

해남대 부속 고교

전 호장 (키요다 노부나가)

강백호를 능가하는 엉망진창 성격을 지닌 해남의 키작은 포워드로 발군의 점프력을 이용한 속공이 특기이다.

—골에 대한 집념과 어떤 상황에서도 무너지지않는 차분한 성격으로 해남을 지탱해온 이정환. 그는 발군의 방어력을 지닌 해남의 가드이다.

컨트롤러 조작법

+ 버튼 : 캐릭터 이동 (맨투맨때 공격 측=페인트, 방어 측=디펜스)
Y버튼 : 패스와 속공, 점프(리바운드, 점프볼시), 슛, 브록킹
X버튼 : 어시스트(공격시), 어시스트 컷(일대일 방어 시)
B버튼 : 패스(공격시), 패스 컷(방어 시)
A버튼 : 드리볼, 스크린 아웃(리바운드 시), 컷트 인 (일대일 공격 시), 스틸(방어 시)

게임 시작

모드 셀렉트 화면

1. 스토리(STORY) : 1인 플레이 전용으로 원작을 그대로 이식한 내용을 즐길 수 있다.
2. 시험 경기(EXHIBITION) : 2인 플레이나 4개 팀 리그 전을 즐길 수 있는 모드.
3. 사운드 테스트(SOUND TEST) : 게임 중 나오는 효과음이나 배경음악을 들을 수 있는 모드.

게임 진행

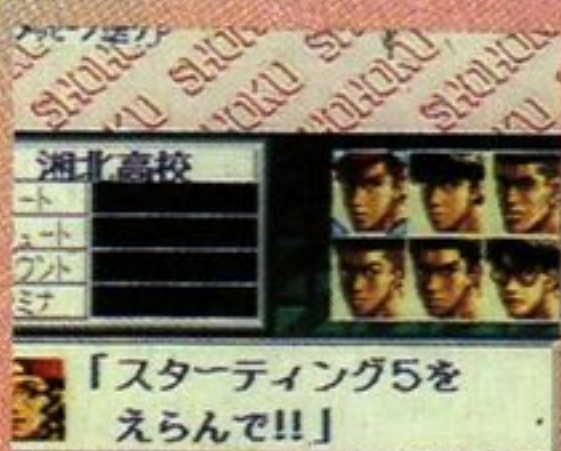
이 게임은 캡틴 쯔바사와 유사하다. 전체적으로 액션이 약간 가미된 스포츠 시뮬레이션에 가깝다. 그래서 게임진행은 기본적으로 레이더 화면에서 명령어 입력으로 이루어진다.

그 다음에 할 일은 B버튼으로 방어, X버튼으로 공격의 진형을 결정하는 것이다… 각각의 진형을 선택함과 동시에 그 진형이 코트에 표시되므로 신중히 생각하여 골라야 한다.

〈1〉 시합의 시작

시합이 시작되기 전에 먼저 스타팅 멤버 5명과 공격, 수비의 진형을 결정한다.

중요 CHECK

* 포지션의 성격
G/가드, PG/포인트가드 : 자유롭게 선수들을 지켜보며 게임을 진행한다.
SG/슈팅가드 : 3점슛과 방어에 능한 포지션
C/센타—일반적으로 가장 장신의 선수로 골밑의 공격과 수비를 맡는다.
P/포워드—SF/스몰 포워드 : 올라운드형의 공격수
PF/파워 포워드 : 리바운드와 공격을 같이하는 공격수
CF/센타 포워드 : 골밑 플레이를 주로하는 센타형 공격수

최고의 플레이어들을 기용하는 것이 승리의 지름길이다

농구 하러 가자!

◆시합의 흐름◆

1. 점프볼

초장신 센터들이 격돌하는 토스 엎. 볼은 곧 생명이다!

시합개시와 함께 진행되는 점프 볼. 최초의 공격권을 장악하여 선취점을 따내느냐, 못따내느냐에 따라 시합의 흐름이 크게 바뀌므로 최선을 다해야한다.

Y버튼 표시가 나오는 순간을 노려라! 점프볼은 타이밍이 생명이다

볼을 누가 잡았는지의 확인은 필수. 재빠른 판단으로 공격과 수비에 대비하자

2. 공격(레이다 화면

순간적인 판단과 작전만이 적을 제압할 수 있다.

게임의 전반적인 흐름을 파악, 공격을 진행시키는 화면. 플레이어의 뛰어난 농구 감각과 신속한 판단만이 팀을 승리로 이끌 수 있다.

프론트(적)코트의 예—홀드, 드리블 패스 어시스트

속공

폭발적인 덩크 슛작열! 속공으로 적의 허를 찔러라.

리바운드 직후 곧바로 적진에 뛰어 들어 단숨에 득점을 ●앗는 속공. 농구의 진수이라 할만큼 화려하고 유용한 공격이지만 개인간의 능력에 따라 크게 좌우되므로, 속공은 특정선수에게 집중될 수 있는데다 체력소모가 엄청나므로 마지막 역전기회를 위해 아껴두는 편이 좋다.

강렬한 슬램 덩크 작열

단숨에 적진에 돌입

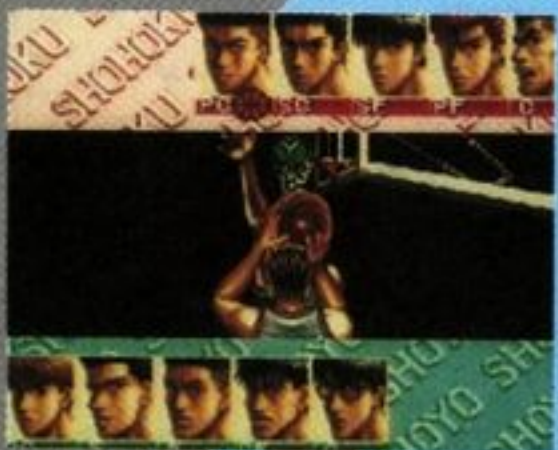
중요 CHECK

＊스테미너에 관하여

시합 중 플레이어가 가장 주위깊게 보아야 할 것은 바로 선수들의 스테미너이다. 선수들은 각각의 플레이를 할 때마다 체력이 소모된다. 또 스테미너가 줄어 들수록 플레이의 실패 확률이 높아진다. 그 때마다 바로 타임을 불러 선수교체를 하자.

슛

완벽한 타이밍, 적을 당황케 하는 현란한 개인기만이 살길이다!

최대한의 집중을 요하는 것이 바로 이 슛 화면이다. 적의 브록킹은 그 화려한 그래픽을 감상할 시간조차 허용하지 않는다. 정확한 슛타이밍을 포착해서 Y버튼을 누르자.

Y버튼이 나오는 순간을 노려라!

레이 엎 슛 : 화려한 개인기가 엿보이는 레이 엎 슛, 스피드가 생명이다

덩크 슛 : 파워풀한 액션이 돋보이는 덩크, 강인한 체력없인 불가능하다

미들 슛, 3점 슛 : 선수의 슛능력에 따라 크게 좌우되는 것이 바로 이 중거리 슛이다.

중요 체크

＊선수들의 컨디션

선수들의 컨디션은 레이다 화면 아래에 있는 선수들의 표정을 보고 알 수 있다.

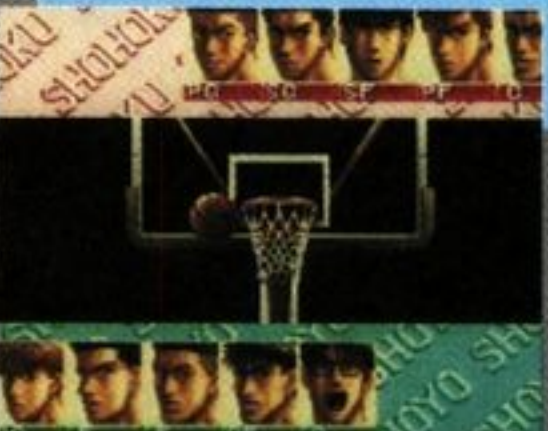
1. 나쁜 상태 : 강 백호 채치수 서태웅 송태섭 정대만 땀을 흘리고 얼굴이 일그러 지면 모든 플레이에서 실수를 범하게 된다.
2. 보통 상태 :
3. 상대와 대결 : 상대 팀의 선수와 일대 일 대결할 경우의 표정
4. 절정 상태 : 상대 팀의 디펜스도 통용되지 않고 평소할 수 없던 플레이까지 가능케 한다. 이 상태를 적극 이용하면 쉽게 게임을 진행할 수 있다.

어시스트

절묘한 패스 플레이는 득점의 지름길이다.

아군이 골밑을 장악했을 때 나오는 이 어시스트 명령. 가드의 적절한 사용만이 어시스트 패스를 성공시킨다.

일단 우리측의 어시스트를 받는다

현란한 페인트로 적을 속인 후

골밑 슛을 성공시키자

프리드로우

상대 팀이 프리 드로우에 해당되는 반칙을 범했을 경우 프리 드로우 화면으로 들어오게 된다. 화면은 양측의 능력 게이

지로 나누어 지는데 왼쪽이 정신 게이지, 오른쪽이 선수의 기술과 완력을 나타내는 테크니컬 게이지이다.

노란선이 붉은 범위에 있을 때, 버튼을 누르자

주인공의 엉성한 자세까지 완벽하게 이식했다

중요 CHECK

＊반칙에 대하여

이 게임은 퍼스널 파울이 4개인 선수는 퇴장을 당하게 된다.

일단 퇴장당한 선수는 능력치가 내려가게 되므로 주위하자.

1. 퍼스널 파울—상대방에게 무리한 신체 접촉을 한 경우.

①차아징(チャージング)—상대방에게 무리하게 부딪힐 때.

②학킹(ハッキング)—상대의 손이나 발을 찼을 때.

2. 바이올레이션

①백 패스(バックパス) : 프론트 코스에서 백 코트로 패스했을 때.

②30초룰(30秒ルール) : 공격측이 공격을 시작한 후 30초 이내에 슛을 쏘지않았을 경우.

3. 방어 레이다 화면

적의 득점을 봉쇄하는데 혼신의 힘을 다하라!

방어에서는 적의 공격 흐름을 읽고, 반격을 하는 것이 최선의 방법이다. 따라서 상대방의 명령 마크를 눈여겨 보아야한다.

B, X버튼 : 각각 적의 패스나 드리블을 막고 적을 견제한다

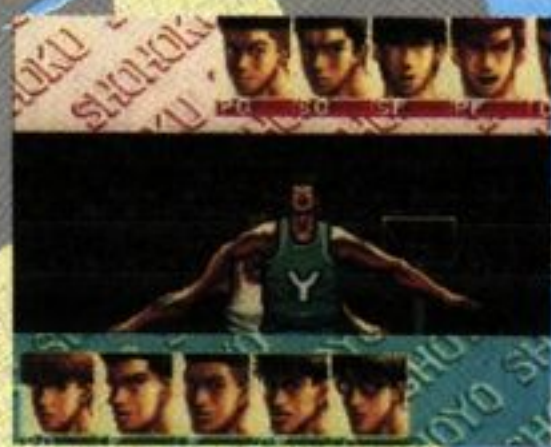
A버튼 : 볼을 가지고 공격하는 선수를 마크하는 명령. A버튼을 누르는 동시에 맨투 맨 화면으로 바뀐다.

리바운드

리바운드를 제압하는 자가 시합을 제압한다!

일단 리바운드가 시작되면 자리확보를 위해 몸싸움을 시작된다. 리바운드할 자리가 확보되면 Y버튼 표시가 나타난다. 최대한 빠른 타이밍으로 버튼을 눌러 점프하자!

버튼의 연타로 몸싸움에서 적을 제치고 자리를 잡자

자리를 잡음과 동시에 점프 준비

재빠른 점프로 볼을 차지한다

맨투맨 방어

순간적인 판단과 바스켓 센스만이 적의 공격을 막을 수 있는 지름길.

적의 공격을 직접적으로 방어할 수 있는 일대일 방어. 그러나 이 방법은 웬만한 숙련도 없이는 적의 공격을 막기는 커녕 기습당하기 쉽다. 그러므로 많은 연습으로 적의 공격에 대비하여야 한다. 일단 볼을 잡고있는 적에게 다가가 A버튼을 누르면 곧바로 일대 일 방어 화면으로 바뀌는데 명령은 다음과 같다.

A버튼 : 적의 공을 빼앗는다.
B버튼 : 적의 패스를 방해한다.
X버튼 : 적의 어시스트를 봉쇄한다.
Y버튼 : 적의 슛을 막는다.

적의 움직임을 읽는 것이 최우선이다

골밑

골밑은 전쟁터이다. 혼신의 힘을 다해 반격의 기회를 잡아라!

적의 슛을 직접 막아내는 브록킹에서는 적의 정확한 슛타이밍을 예상, 재빨리 행동하는 것이 생명이다. 또한 골밑에서의 경우 적의 방향과 같이 움직여 주는 것만으로도 적의 슛 성공률에 큰 영향을 끼치므로 기민한 동작이 요구된다.

적의 슛동작에 맞추어 Y버튼을 눌러라

적의 페인트에 속아선 안된다

타임아웃 멤버 체인지

적절한 게임운영으로 팀을 승리로 이끌자!

공격 개시 때나 드로윙 할 때 셀렉트 버튼을 누르면 작전 타임을 부를 수 있게 된다. 이때 새로운 작전을 짜거나 선수 들을 교체하자(전후반 각각 2회, 연장전은 1회).

중요 CHECK

＊작전에 대해

—이 게임의 또다른 묘미는 바로 수많은 작전이다. 선수의 상태나 능력에 맞추어 작전을 짜지않으면 많은 지장을 초래하므로 세심한 주위가 필요하다.

1. 공격측 진형

킵&고—오펜스(ギブ&ゴーオフェンス) : 패스로 상대의 방어를 무너트린다.

스프레드—오펜스(スプレッドーオフエンス) : 외측으로 부터 슛 공격을 주로한다.

더블로우—오펜스(—ダブルロウーオフェンス) : 장신의 2명이 골대를 책임지고 외곽의 선수가 자유로이 공격한다.

2—3세트(2—3) : 상대를 강하게 밀어붙이며 골밑슛을 주로 한다.

1—4세트(1—4) : 중앙의 포인트가드를 주축으로 어시스트 공격을 한다.

2. 방어측 진형

투 쓰리 존(2—3—) : 리바운드를 얻기 쉽다.

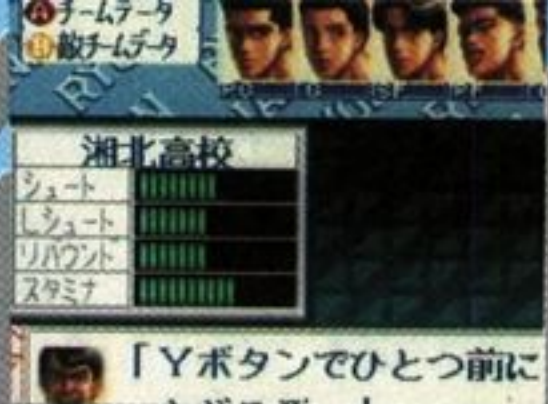
쓰리 투 존(3—2—) : 공격측의 앞의 3명을 맨투맨으로 방어.

박스& 원(&) : 1명이 맨투맨, 남은 4명이 지역방어로 골밑을 지킨다.

맨투 맨—하프(—. —) : 우리측 코트에서만 일대 일 방어

맨투 맨—올코트(—. ——) : 코트 전체에서 일대 일 방어 방어율은 좋지만 체력소모가 크다.

A 버튼으로 타임 아웃, B 버튼 선수교체, X 버튼으로 취소할 수 있다

정보를 충분히 활용하는 것이 승리에 보다가 까워지는 길이다

선수의 피로도를 보고 멤버 체인지를 결정해야한다

그때그때 상황에 맞는 작전을 선택하자

4강진출 필승법

1. 공격

북산고교

방어로부터 공격으로의 전환이 어느 팀보다도 빠른 북산! 이 점을 이용하여 상대의 방어를 무너뜨리자!

①북산의 강점은 속공에서 덩크를 할 수 있는 선수가 3명이나 있다는 점이다. 게다가 리바운드를도 뛰어나 상대의 실수를 바로 득점으로 연결시킬 수 있다는 장점도 있다.

리바운드를 가로챈 후

속공으로 반격!

②코트 외곽으로부터 기습적인 3점슛 공격이 용이하다. 만약 적의 방어가 엄청나게 견고하다면 골밑 플레이를 기대하는 것은 상당히 어렵다. 하지만 북산에는 정대만과 서태웅라는 전천후 외곽 슛터가 둘이나 있다. 일단 정대만으로 3점슛을 결정짓다가, 이 친구가 피로한 기색이 보이면 서태웅을 주로 이용한다.

송태섭의 패스를 받아 그대로 3점슛!

2. 방어는

최고의 실력을 가진 4강들! 하지만 상대 팀의 작전만 읽어낼 수만 있다면 우승은 그리 먼 길만은 아니다.

능남고교

높은 공격력을 앞세워 힘있게 밀어 붙이는 것이 능남의 스타일이다!

①득점원을 봉쇄하라! 간단히 덩크를 내줄 수는 없다.

변태규와 황태산의 골밑 공격력은 타의 추종을 불허하므로 절대 그들을 골밑으로 보내지말자. 하지만 패스나 어시스트는 방어가 어려우므로, 일단 볼을 허용했을 때는 철저한 마크로 움직임을 봉쇄하자.

황태산을 철저 마크하라!

(황태산은 체력이 많지않은 데다 프리 드로우율도 떨어지므로 밀착 마크는 매우 효과적이다.)

②게임종반에는 윤대협의 플레이를 주의해야한다. 왜냐하면 후반 3분전에는 윤대협의 모든 능력이 경이적으로 상승하기 때문이다.

윤대협의 분투에 역전당할 우려가…

삼양고교

넘버 원의 평균신장을 이용한 골밑 플레이가 돋보인다.

①장신을 이용한 절대적 우위는 북산의 골밑 플레이를 한순간에 무산시켜 버린다. 그러므로 중거리 슛터를 이용해 외곽으로부터의 공격이 효과적이다.

상양의 철벽같은 브롯킹

②포인트가드 김수겸의 의표를 찌르는 공격에 주의해야한다. 김수겸의 정확한 어시스트와 3점슛은 곧바로 실점과 연결된다.

김수겸은 철저마크가 필요

해남고교

왕자의 이름에 부끄럽지않은 실력파!

①초스피디한 패스워크로 일시에 허를 찔린다. 최고의 포인트가드 왕자 이정환의 절묘한 패스는 매번 노마크의 슛기회를 만든다.

이정환의 절묘한 패스

②강인한 스테미너를 앞세운 장기전은 우리 팀을 절대 열세로 몰아 붙이므로 전속결은 필수이다.

중요 CHECK

＊절정 상태를 연출하자

각 선수들의 최고의 기량을 끌어내는 절정 상태. 이것을 자유자재로 만들어낼 수 있다면 훨씬 박진감 넘치고 수월한 진행을 볼 수 있을 것이다.

①강 백호—속공으로 레이업 슛을 성공시켰을 경우(단 파울이 하나도 없어야 한다).
②채 치수—속공을 하던 중 고릴라 덩크가 나올 경우(단 스테미너 소비를 주의하자).
③서 태웅—상대 팀에게 11점차 이상 실점했을 경우.
④변 덕규—상대의 슛을 11개 이상 브록킹했을 경우.
⑤윤 대협—시합종료 3분전 상대가 리드하고 있을 경우.
⑥김 수겸—윤대협과 동일.
⑦성 현준—상대 팀이 퍼스널 파울을 했을 경우.
⑧이 정환—후반전 종료를 10분 남겼을 때.

슬램덩크
화이널 환타지6
완전공략

게임챔프

94, 6월호 별책 부록2

게임코믹

폭소스화 2

— 최종회 —

게임에서 만났던 캐릭터들을 이제는
만화에서도 볼 수 있습니다.
게임만화는 게임챔프에서
만날 수 있습니다.

STREET FIGHTER Ⅱ

용이 된다는 전설

※ 폭소스화2는 우측에서 좌측으로 대사를 읽어나가는 것이 더욱 재미있습니다.

STREET FIGHTER II

음식은 음식이로다

※ 폭소스화2는 우측에서 좌측으로 대사를 읽어나가는 것이 더욱 재미있습니다。

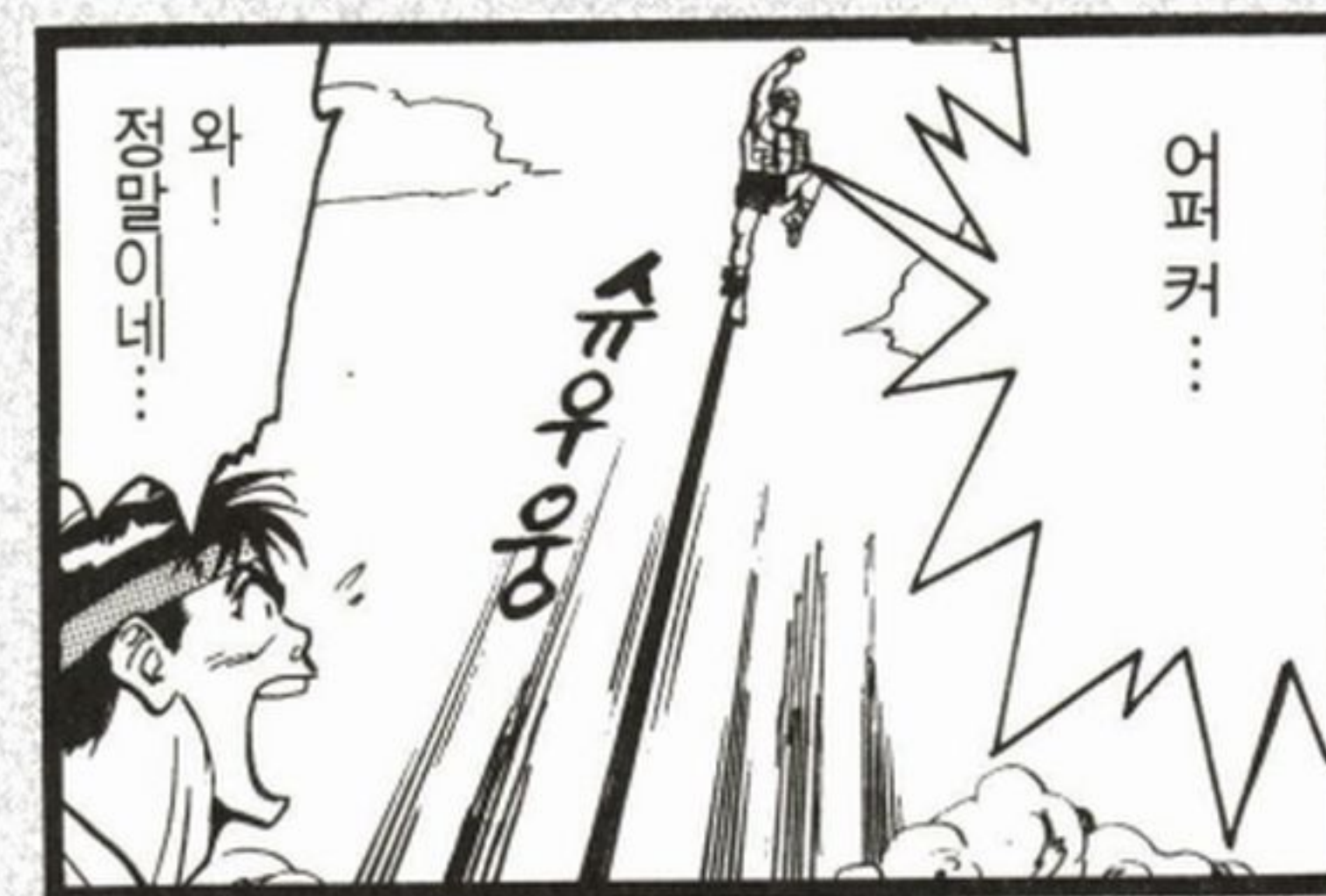
승리해야만 차지할 수 있는 이 식량。 역시 승자는 배불러。

정말 오래 간만이지~ 보고 싶었어

톡톡

…。

STREET FIGHTER II

방지책

심정은 헤아립니다만
기계가 손상되오니
참아 주십시요
(오락실 주인 백)

탕
탕
탕

쾅
쾅

억울해~
억울해~

STREET FIGHTER II

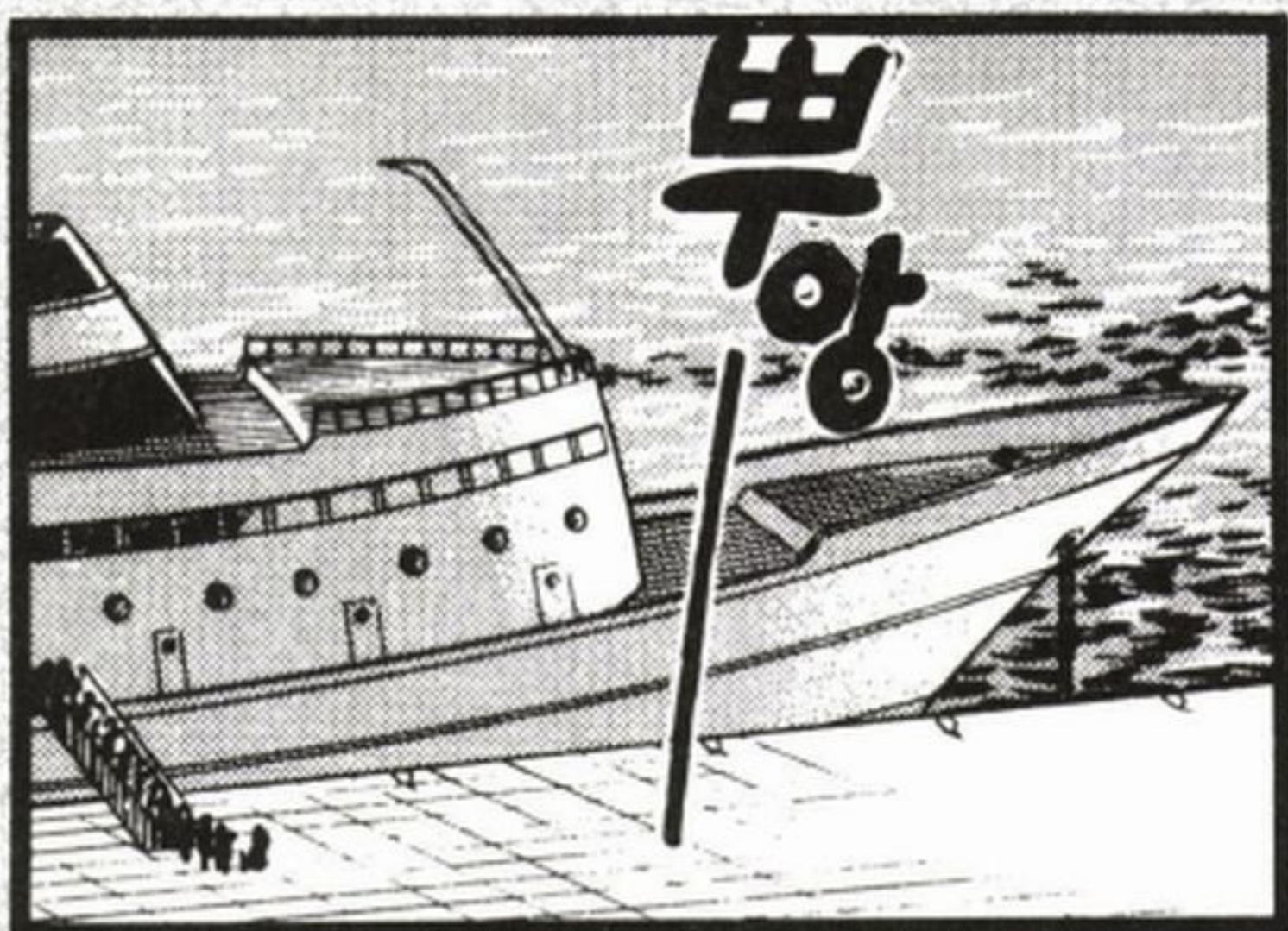
습득물 1

STREET FIGHTER II

습득물 2

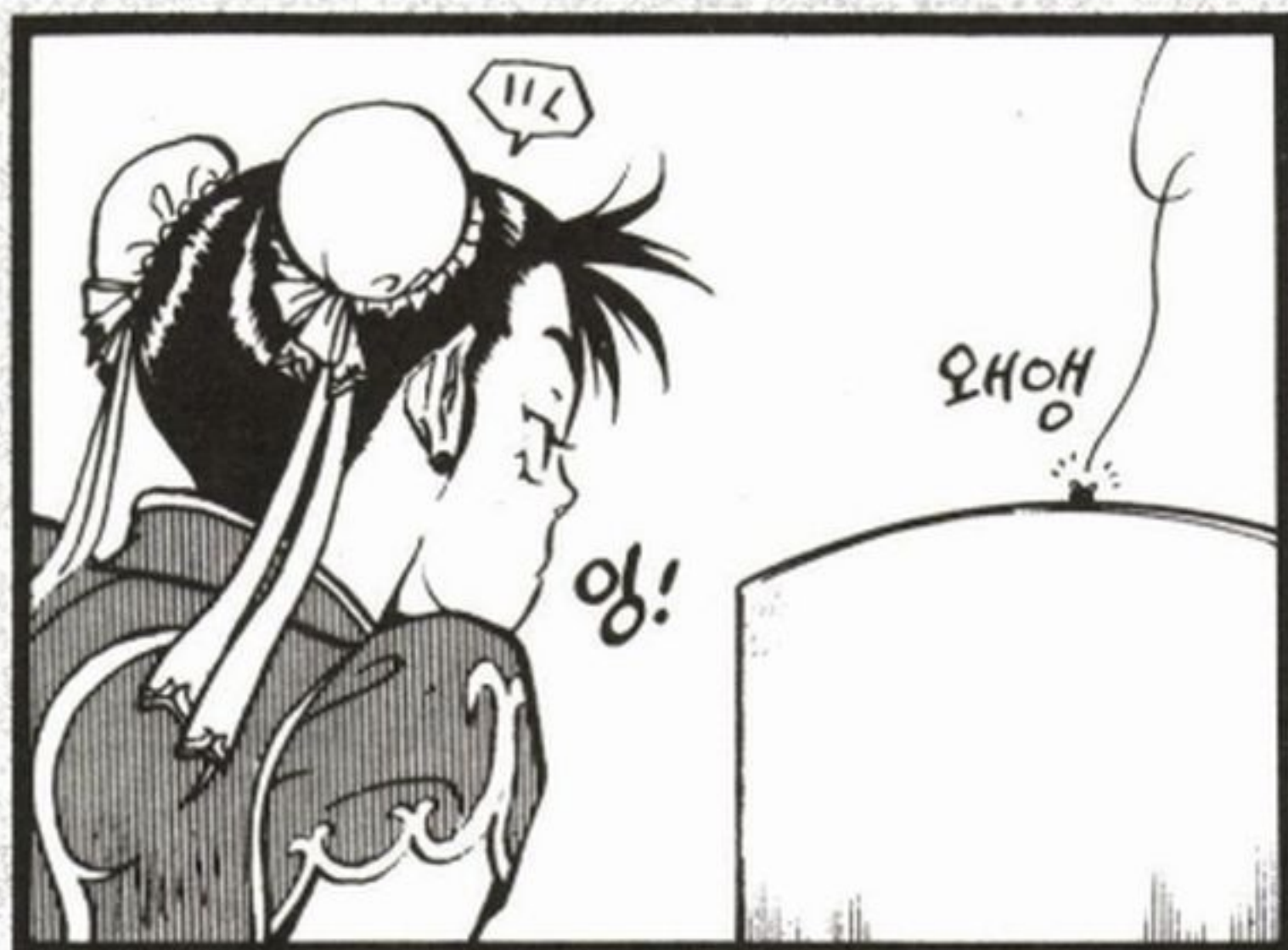
너무 나빠! 모두 꺼져!
광
!!

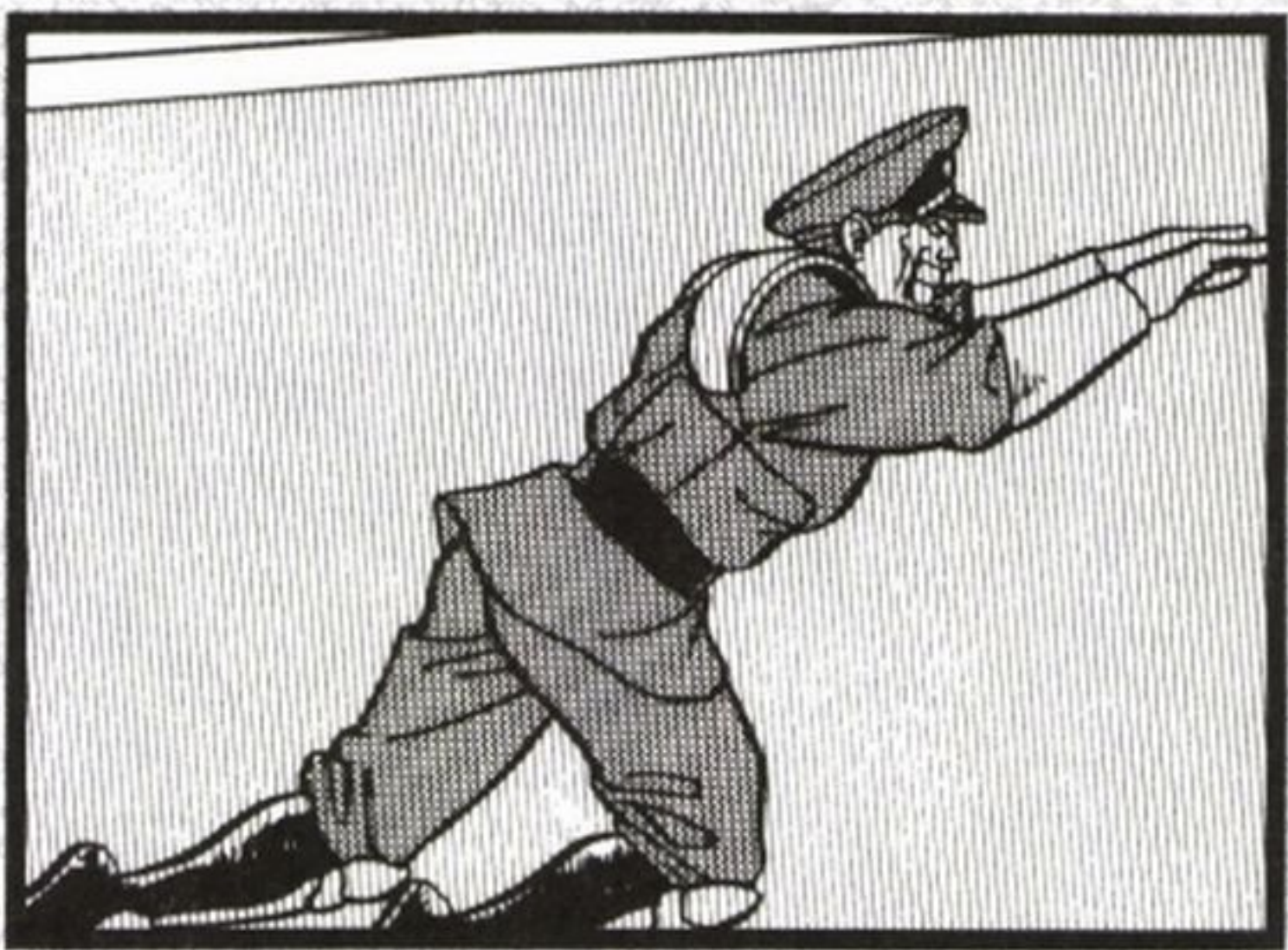
STREET FIGHTER II

동침은 무서워

STREET FIGHTER II

화이터들의 덩크슛

STREET FIGHTER II

나도 평범한 여자로…

STREET FIGHTER II

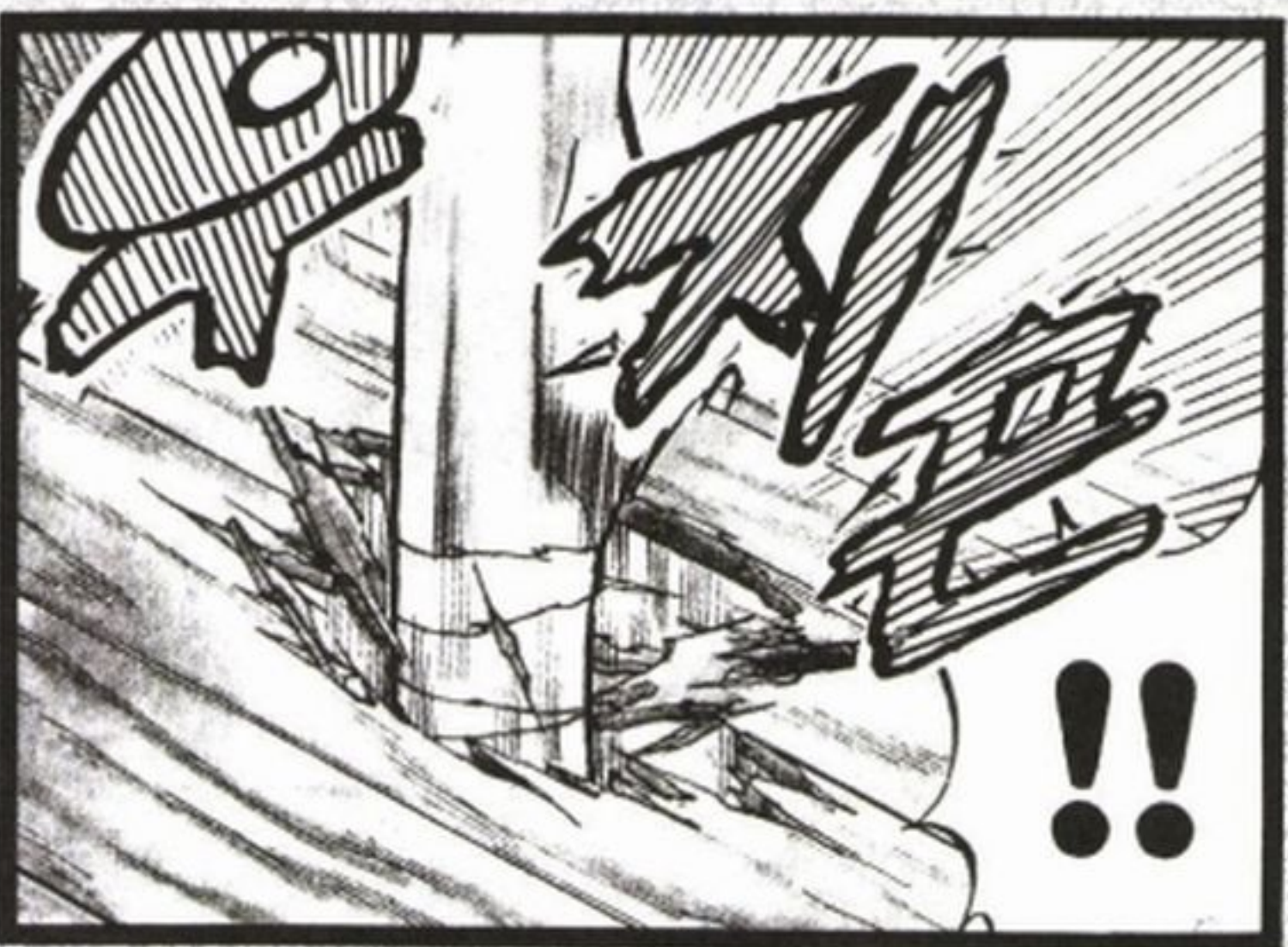
사돈 남말 하는군!

STREET FIGHTER II

집에는 왔는데

STREET FIGHTER II

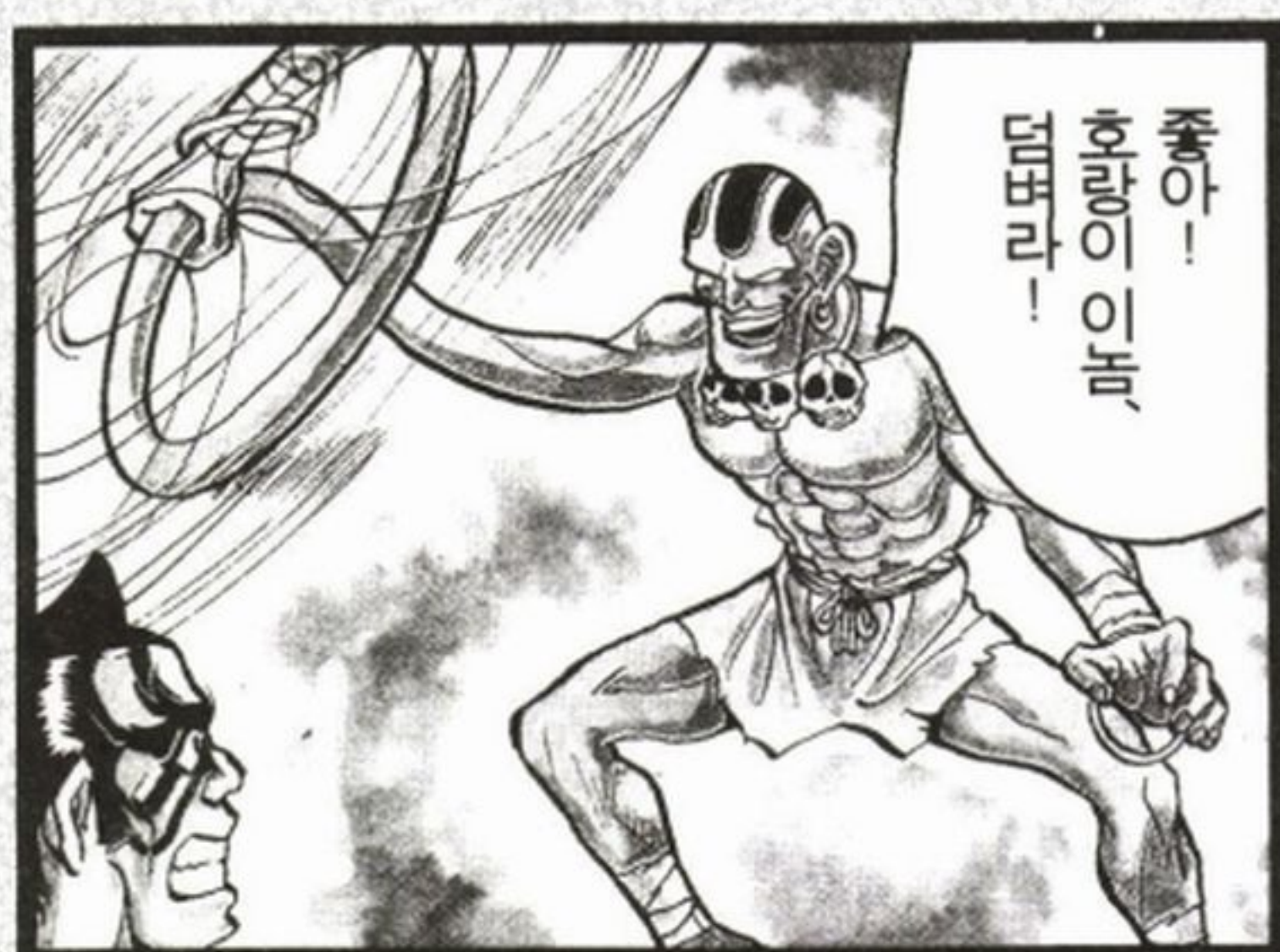
달심은 고집쟁이 악동

건너지마시오!
이다리를

오~ 그러셔!

STREET FIGHTER II

도전

STREET FIGHTER II

분노 폭발

STREET FIGHTER II

레스토랑에서 생긴 일

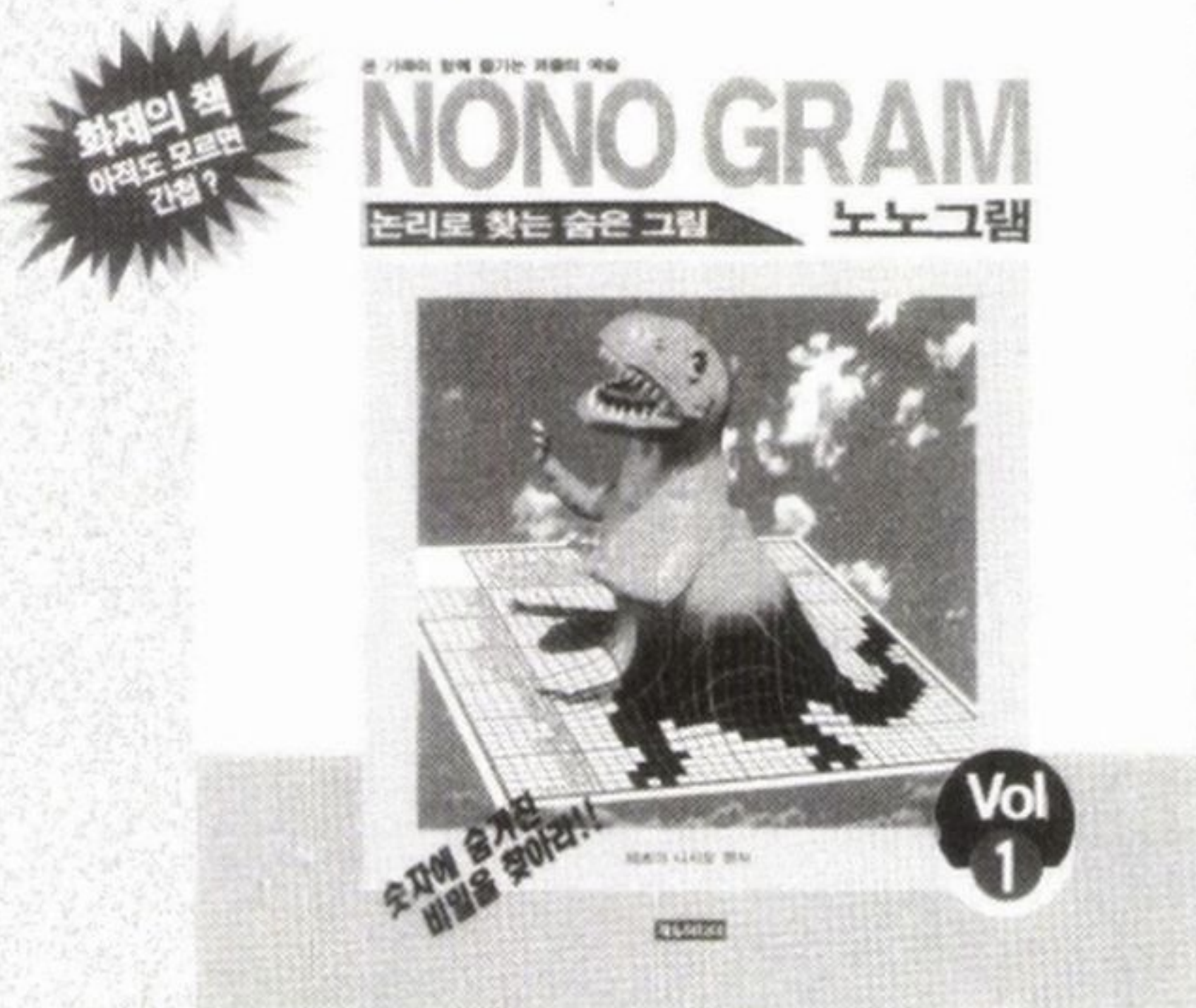
숫자에 숨겨진 비밀을 찾아 떠나는

신비한 NONO GRAM (노노그램)

완전 공략본

숫자 속에서 그림이 튀어나옵니다! 새로운 경험, 새로운 환상, 그리고 새로운 도전자! 떠나자! NONO GRAM의 마법세계로…

노노그램은 지금까지 볼 수 없었던 새로운 형태의 퍼즐게임입니다. 단순히 퍼즐이라고 하기보다는 예술이라고 말하는 것이 옳을 것입니다. 숫자에서 다양한 모양으로 살아나는 노노그램을 찾아낼 때의 기쁨은 직접 해본 사람만이 느낄 수 있습니다.

숫자 속에서 그림이 튀어 나오는 마법의 세계로 여러분을 초대 합니다.

노노그램 공략법 기본룰과 해법을 마스터하자!

1. 우선, 표시되어 있는 숫자에 따라 해당하는 열의 가로와 세로 방향에 그 숫자의 수만큼 칸을 연속해서 칠합니다.
2. 숫자가 2개 이상 존재하는 열에서는 표시되어 있는 숫자의 순서에 따라 칠하고 두 숫자를 연결해 칠하지 말고 반드시 1칸 이상을 띄어야 합니다.
3. 칠을 해야 할 칸을 찾아 검게 칠하는 것도 중요하지만, 칠하지 말아야 할 칸을 찾아 ×(NO)표시를 해 두는 것도 대단히 중요합니다. 이 ×(NO)표시가 바로 문제풀이의 키포인트가 됩니다.
4. 가로. 세로열에 나타난 숫자를 동시에 만족해야 하므로 서로의 연관성을 찾아내는 것이 문제풀이의 지름길입니다.

앞서 A열을 풀었고 A열이 색 칠해짐에 따라 B열에는 이미 1칸(이 1칸은 B열에 3칸 칠할 부분중 한칸이라는 사실을 모르면 당신의 아이큐를 의심 하세요)이 칠해져 있다. 그러므로 그 1칸을 기준으로하여 좌측부터 칠해진다고 가정해도 좌측으로 2칸, 우측부터 시작해 칠해진다고 가정해도 우측으로 2칸이 칠해질 가능성이 있는 칸이 된다. 그러므로 나머지 맨 좌우측 끝칸은 ×(NO)칸이 확실하다.

C열—×(NO)칸을 찾으면 답이 보인다

B열이 이해가 가는 사람은 C열에서는 누워서 떡먹어도 된다. 숫자는 2, 칸은 7칸. 이미 1칸이 칠해져 있고 숫자는 연속해서 2칸을 칠하라는 뜻이므로 칠해져 있는 1칸에서 좌 또는 우로 1칸씩 칠해질 수 있다고 가정할 수 있다. 그외 부분은 당연히 ×(NO)칸이 된다.

〈그림3〉 참조

D열—숫자가 1개 짜리는 전체칸의 반을 넘는 숫자일 경우 반드시 칠해져야 하는 칸을 먼저 찾는다

이 D열을 풀면 50%는 끝났다고 복창해도 상관없다. 이 열의 포인트는 반드시 칠해지게 되는 부분을 찾아 칠하는 것이다.

첫번째로 배열표의 칸은 모두 7칸이다. 7칸의 1/2은 3.5인데 여기서는 3칸이 된다. D열에서는 숫자가 5이므로 틀림없이 중복되는 부분이 있다. 즉, 이런 경우 숫자 5는 5칸을 칠하라는 뜻이므로 맨 좌측부터 5칸을 칠하고 맨 우측부터 5칸을 칠하면 중복되는 부분이 3칸은 나타나게 된다. 또 숫자가 1개짜리라도 전체 칸수의 1/2 보다 적은 숫자는 중복되는 부분은 찾기 힘들다.

또 우선 반드시 중복되는 숫자를 찾아냈더라도 끝나는 것이 아니고 나중에 표시된 숫자만큼 좌 또는 우로 색칠을 해야 한다.〈그림4〉 참조

〈그림 3〉 〈그림 4〉

E열—숫자와 숫자를 띄어야 한다는 진리를!

이미 확정되어 있는 검은 칸의 위치에서 생각한다. 숫자는 3, 2이며 중앙칸은 이미 칠해져 있다. 그런데 과연 중앙에 칠해져 있는 것은 3과 2중 어디에 속할까? 답은 간단하다. 중앙의 검은 칸은 절대로 숫자 2에 포함되지는 않는다. 왜냐하면 숫자 2에 포함된다면 맨 좌측부터 시작한다고 해도 숫자 3은 색칠해 들어갈 자리가 없기 때문이다. 그러므로 숫자 3에 포함되고 숫자 2가 한칸 띈 다음 칸의 처음부터 시작하게 된다. 이유는 숫자와 숫자 사이는 1칸 이상 띄어야 된다는 공식 때문이다.

① 포인트 : 연속수를 가득 채우면 칠한 칸의 양옆에 있는 필요없는 부분은 모두 표를 해야만 다음 답이 쉽게 나온다.

② 포인트 : 가로열을 품과 동시에 세로열도 풀어야 쉽게 풀린다. 답은 항상 가로, 세로열이 연관되어 있다는 것을 명심.

F.G.H열—자동적으로 생각할 수 있는 나머지 부분

이번도 B열을 참조하면 자연스럽게 풀린다. 모르면 시간낭비.

I열—×(NO)칸이 있고, 남은 빈칸도 숫자를 파악하고

I열의 숫자는 4, 그러니까 연속해서 4칸이 칠해져야 한다. 그게 법칙이니까! 그럼 1칸은 칠해진 상태이고 나머지 3칸이 들어갈 자리는? 물론 상단부분의 2칸은 아니다. 왜냐 하면 ×(NO)칸이 자리잡고 있기 때문에. 칠해진 부분을 비롯하여 하단부분 전체가 된다.
(노노그램에서는 이런 부분을 잘 활용해야 문제를 풀 수 있는 능력이 생긴다) 〈그림5〉 참조

① 포인트 : ×(NO)칸이 있으면 칠해야 할 부분은 자연스레 나온다.

제1장 해법을 알자

기본 룰

〈표시된 숫자는 그 열에 있는 「검은 칸」의 연속수(하나의 숫자는 연속해서 칠해진다)를 나타낸다. 「검은 칸」 이외의 칸은 모두 ×(NO 표시)로 만든다〉

이상 소개한 것이 기본 중에 기본이 되는 것입니다. 이 룰에 포인트를 두고 하나하나 배워나가도록 합시다.

더 쉽게 설명해 주세요

좋습니다. 더욱 쉽게 말하면 가로열에 「4. 1. 12」라는 숫자가 있을 경우 네모칸 안에는 순서대로 「4칸 연속된 ■」과 「1칸의 ■」과 「12칸 연속된 ■」가 있다는 말이다. 하지만 각기 다른 숫자의 「연속된 ■」와 「연속된 ■」가 만나면 표기된 숫자는 구별할 수 없게 돼버리므로 칠해져 있는 칸과 칸 사이는 반드시 1칸 이상 띄어야 한다. 「■」이외의 띄어야 할 칸을 편리상 「×(NO)」로 표시해 두자.

(편집자주 : ■ =검은칸.
×=(NO)칸으로 통일하여 설명함)

4 1 12 ■■■■×××■×■■■■■■■■■■■■

※기본 단계에서 주의할 점은 4라는 숫자는 4개를 연속해서 검게 칠하라는 뜻이며 검게 칠할 칸과 칸사이를 반드시 1칸 이상은 띄어야 한다는 것.(1칸 이상을 띄어야 하는 건 이해가 가는데 도대체 몇 칸을 띄어야 할까? 논리적으로 따지는 것이 키 포인트!)

구체적으로 배워봅시다

표를 보면 숫자가 가로, 세로로 나타나져 있는데 숫자가 2개 이상 써져 있을 때는 먼저 나온 순서대로 칠을 해야 한다는 것을 알아야 한다. 즉, 숫자가 상.하로 놓여 있으면 채워지는 칸도 상에서 하 순서로 칠하고, 좌·우로 놓여 있으면 좌에서 우 순서로 칠해야 한다.

★그러면 만약 총 7칸 있는 부분에 제시된 숫자가 「5. 1」이 놓여져 있다면 총 몇칸을 소비할까?

5
1
■■■■■×■

정답은 이렇게 나온다. 그러니까 칸은 7칸 있고 숫자만 계산한다면 6이다. 하지만 숫자와 숫자 사이는 1칸 이상을 띄어야 하므로 최소한 7칸 이상이 있어야 하는데 실제 7칸이 있으므로 ×(NO)칸을 포함해 꽉 차게 된다.

	1	3	1 3	5 1	4	3	2
3							
2 1							
3 2							
5							
4							
1							
2							

A열—배열표와 숫자를 계산

그러면 실습에 들어가기 전에 다시 한번 트레이닝을 해보도록 하자. 위에서 설명한 바대로 차근차근 풀어갑시다. 설명대로 세로열에는 숫자가 5. 1의 2개 가 있다. 5자에 따라 처음부터 5칸을 칠하고 1칸 이상은 띄고 1을 칠하라는 뜻이다.

이 문제는 쉬워 남거나 모자람이 없이 칸이 딱 맞았다.〈그림1〉 참조

B열—칠해진 칸을 중심으로 최대한 가정

B열의 문제는 가로열을 푸는 문제이다.
이번 문제는 숫자가 하나이다. 하지만 간단하지는 않다. 왜냐하면 놓여진 칸은 총 7개, 칠해야 할 칸은 3칸. 과연 어느 부분부터 시작해 칠해야 할까가 사람 괴롭게 만드는 것이다. 〈그림2〉 참조

그렇지만 힌트는 이미 나와있다.

〈그림1〉 〈그림2〉

림은 ○○구나, 그럼 요 근처에는 아마 검은 칸이 올거야…」라고 상상하지 말라는 소리이다.

2) 테크닉 전격 몰입

검은 칸의 위치를 찾는다

T열 – 최대한으로 가정을 한다

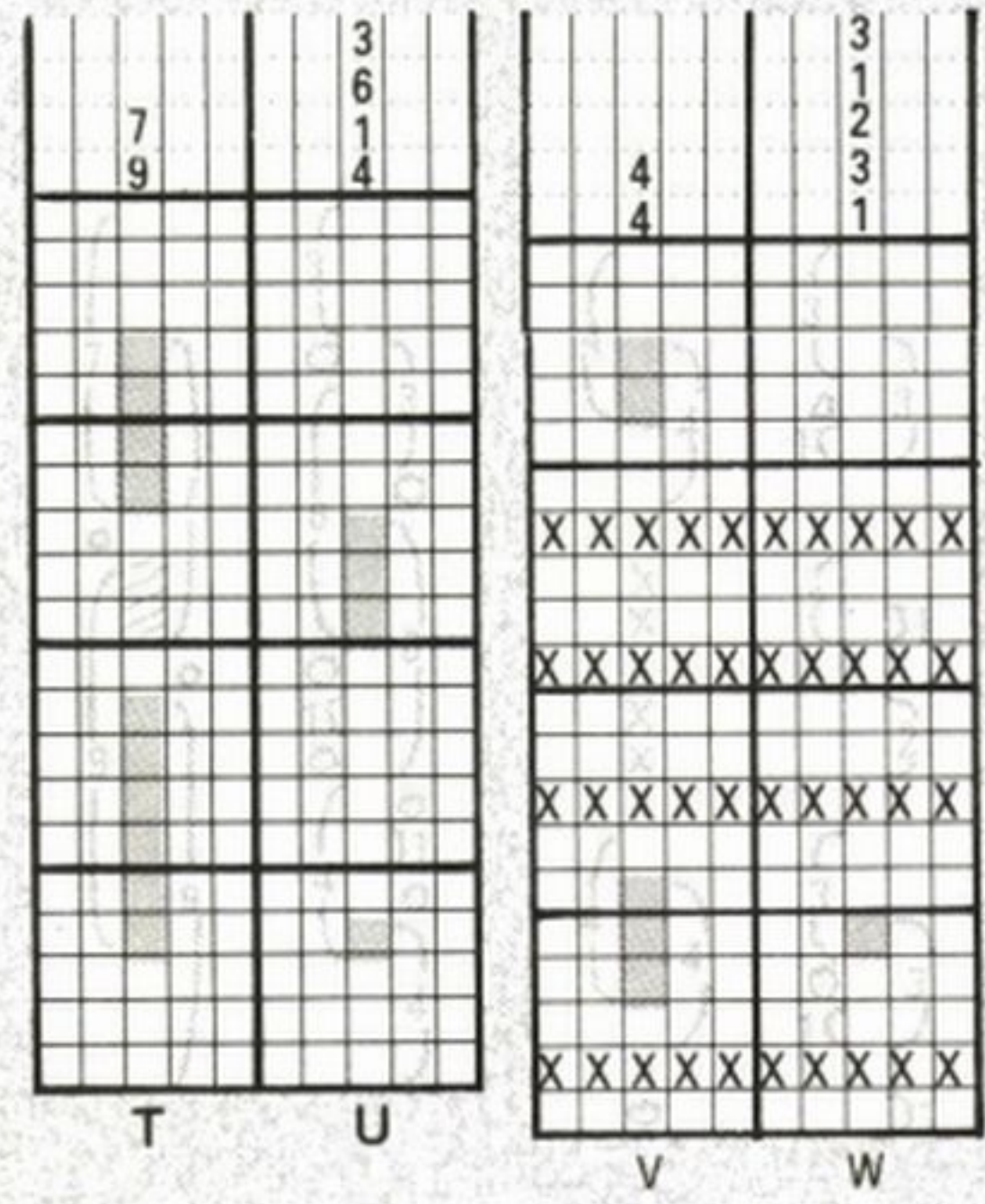
이 열의 좌측에 표기한 메모(포물선과 숫자 7 등)가 맨 윗쪽부터 7칸을 무조건 칠하고 1칸 띄고 9칸을 칠한 경우이고 우측의 메모가 9를 먼저 칠하고 반대로 7칸을 칠한 경우이다. 즉 이것은 앞에서 설명한 D열의 중복되는 부분을 노려라를 응용한 것이다.

쉽게 설명하면 윗쪽의 7은 처음부터 7칸을 칠하고 는 숫자와 숫자 사이를 가정해서 1칸 띄고 또 9를 연속해 칠한 경우이다. 이렇게 해서 좌측과 우측 메모를 비교해 보면 7의 중복부분은 4개, 9의 중복부분은 6개가 된다.

이와같이 상하 끝에서 세어도 그 연속수가 중복되는 부분은 검은 칸으로 정해진다.

(※ 주의 : 여기에 표시한 메모 기입법은 도표와 놓여진 숫자가 차이가 많이 날 경우는 불가능할 경우도 있다. 즉, 낮은 숫자가 몇개 있을 경우는 불가능하다)

U열–중급코스

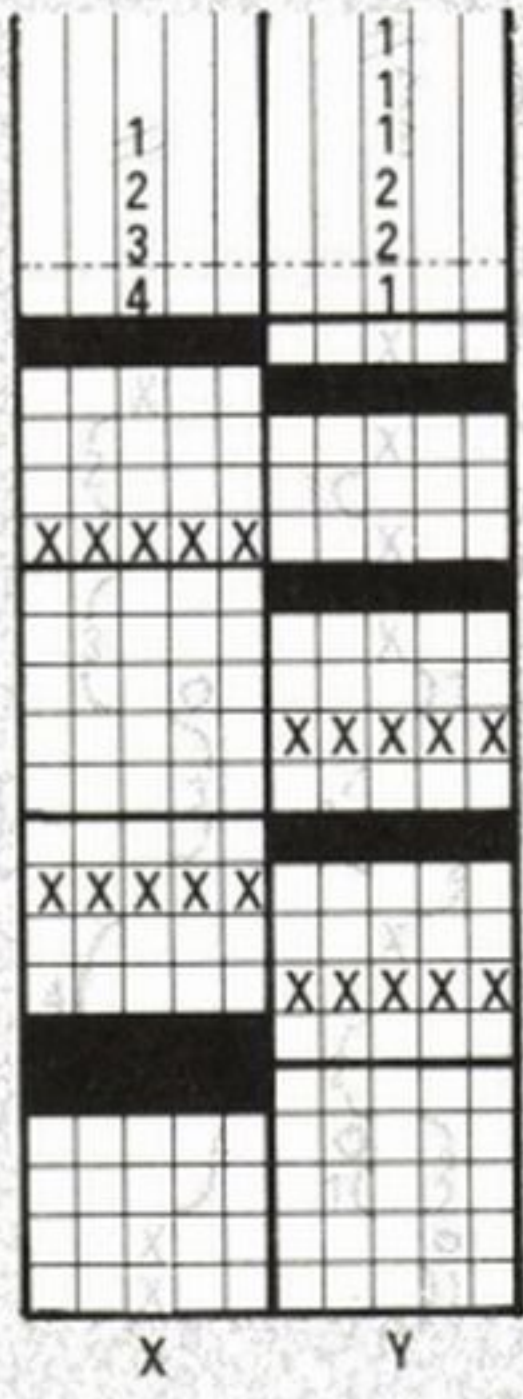
이 부분은 중급코스로서 조금만 머리를 쓰고 예문을 다시한번 읽으면 풀 수 있다. 메모를 착실히 하면 더욱 효과적으로 풀 수 있을 지도 모른다.

V열 – 미리 ×(NO)칸이 있어도 기본은 어디까지나 기본

미리 ×(NO)칸이 있어도 기본은 어디까지나 기본이다. 연속수 2개가 서로 어울려 있는 곳에서 ×(NO)칸이 중간에 있을 경우가 있다. 이런 경우도 기본을 이용하면 쉽게 클리어 할 수 있다.

우선 위쪽 4가 있고 중간에 ×(NO)칸이 3줄 설정되어 있다. 이 ×(NO)칸을 근거로 생각하면 ×(NO)칸의 중간은 2칸씩 두개 있으므로 연속수는 성립이 되지 않는다. 그러면 해답은 위 6칸과 아래 5칸에 있다는 것이다. 놓여진 숫자는 4.4를 사용해 서로 중복되는 부분을 찾으면 도표와 같이 되는 것이다.

W열–이 코스를 이해하면 초보단계를 밟은 것과 같다

×(NO)칸의 위치를 찾는다

X열–×(NO)칸의 위치를 파악하면 지름길로 직행

가장 아래의 숫자 4는 아래 부분에서부터 세면 이미 칠해져 있는 검은 칸과 연결되게 된다. 그러므로 가장 아래에서부터 세면 안되고 칠해져 있는 2칸을 연관해서 칠해야 된다. 칠해져 있는 부분을 3으로 가정하면 숫자 3과 4가 연결되게 되는데 그러면 숫자와 숫자 사이는 한칸 이상 띄어야 한다는 법칙에 어긋나게 된다. 그러므로 색칠해져 있는 부분은 4에 포함되는 부분임을 알수 있다. 그것을 생각하면 가장 아랫부분의 2칸은 ×(NO)칸이 된다.

Y열–여러분의 연습코너

여러분이 정도만 충분히 마스터 한다면 이제 노노그램은 무서울 것이 없습니다.

J열—가로열을 풀면 세로열도 풀린다

이미 칠해져 있는 검은 칸이 2개 연속되어 있다. 그런데 숫자는 1과 3이다. 그러면 2칸 칠해져 있는 것은 1에 속할까, 3에 속할까 ?. 물론 3에 속한다. 2칸에서 칠해야 할 1칸이 아래쪽이지 윗쪽은 아니다. 왜냐하면 숫자와 숫자 사이는 한칸 띄어야 하기 때문에 아랫쪽에 칠하지 않으면 안되는 것이다. 윗쪽에 칠하게 되면 칸과 칸 사이는 띄어지질 않기 때문이다. 〈그림5〉 참조

이렇게 하여 J열은 완성.

B. L. M. N열—누워서 떡먹기

여기서 L.M.N열은 자동적으로 ×(NO)칸을 파악할 수 있고 나머지 B열이 조금 애매모호하다. 하지만 전장 B열의 해법을 참조하면 쉽게 파악. 〈그림6〉 참조

I~J　　J　I　〈그림 5〉

B, L~N　〈그림 6〉

O열—어느 숫자가 먼저인가 ?

앞에서도 누누히 설명했지만 숫자는 표기된 대로 칠해야 된다. O열을 예로 들면 숫자 2가 좌측에, 숫자 1이 우측에 칠해지게 되는 것이다. 그럼 설명하자마자 답은 나왔다. 검게 칠해져 있는 숫자는 1칸이고 앞뒤로 ×(NO)칸이 존재한다. 그러면 숫자 2는 어디에 칠해질까. 자동적으로 맨 좌측이다. 그리고 맨 우측의 의미 없는 두칸은 ×(NO)칸으로 칠하자. 〈그림7〉 참조

P.F.G.H열 —이웃하는 행과 열을 이용하자

G, H열은 아무런 문제 없이 자동적으로 칠해지는 것을 알 수 있다. 그런데 조금 애매한 것이 바로 P열과 D열이다. D열의 숫자는 5이며 P열의 숫자는 1이고 칠해야 할 칸은 아직 모르고 있다. 하지만 간단하다. 바로 이웃하는 열을 이용하는 것이다. 그러니까 바로 F열을 이용하는 것이다. F열에서 답은 나와있고 ×(NO)칸도 자연스레 칠해진다. 그러면 D열에서 나머지 칠해야 할 2칸은 당연히 우측 2 칸이 되고 좌측은 ×(NO) 표시가 된다. 이에 따라 P열도 자연 생성된다. 〈그림 8〉 참조

"어, 근데 이게 뭐야 ! 이건 병아리 잖아."

맞습니다. 여러분은 배열표와 연필만 가지고 병아리 한 마리를 탄생시켰습니다.

〈그림 7〉 P,F~H 〈그림 8〉

제2장 요령을 터득하자

잠깐만 ! 아직까지 설명한 해법이 전부라고 생각한다면 여러분은 벌써 실수를 하고 있는 것이다. 노노그램이란 공략법을 자기가 발견해 가는 것에 최대의 재미가 있는 것이다.

고민하면서 시행착오를 거친 끝에 자기의 힘으로 돌파구를 발견했을 때의 쾌감은 이루 말할 수 없다.

1) 요령을 터득하기 전에 체크해야 할 기본

① ×(NO)칸의 체크는 항상 부지런히.
② 짐작을 피하고 확실한 곳부터 순서대로 칠해 간다. 짐작으로 잘 못해 ×(NO) 표시를 하면 끝장 !

★기본을 더욱 상세히 말해 주세요

①은 검은 칸이 되는 곳만 찾지말고 절대로 검은 칸이 되지 않는 곳도 찾아라 ! 발견하면 재빨리 ×(NO)칸으로 만들라는 소리.

②는「아 ! 그렇구나. 나타나는 그

〈테스트 문제 1〉

달과 별

낭만과 꿈을 가득 품고…

5분

	4 3	2 2	1 1 1	1	3 1	5 1	6 1	9	9 1	2 6 1	1 5 2	2 9
3 6												
2 5 1												
1 5												
1 6 1												
8												
1 7												
5												
6												
2 5												
1 1												
2 2												
4 4												

〈테스트 문제 2〉

신세대 헤드폰

이 헤드폰으로 음악 한번 들어봐요. 신세대의 감각을 느낄 수 있을 겁니다.

8분

	7	1 2	3 1 1	3 6	2 6	2	2	2	2	2	2 6	3 6	3 1 1 1	1 2 2	10
5															
9															
2 2															
2 2															
1 1 1 1															
3 3															
1 1															
1 2 2 1															
1 3 3 1															
2 2 2 2															
2 2 2 2															
3 3 1															
2 2 1															
2															
2															

제2회 「노노그램」 퀴즈잔치!

노노그래은 새로운 형태의 논리 퍼즐로 두뇌개발, 논리력, 추리력, 정신집중력 등을 향상시키며 친구 및 가족들과 함께 즐길 수 있는 건전한 퍼즐 게임입니다.

게임챔프에서는 「노노그램」 출간기념으로 다음과 같은 행사를 마련하였습니다. 독자 여러분의 많은 참여 기대합니다.

I 노노그램 퀴즈잔치

노노그램에 멋진 그림이 숨겨져 있습니다. 그림을 정확하게 찾아서 색을 칠해 보내주세요! 정확하고 가장 색칠이 잘된 작품을 선정, 다음과 같이 시상합니다. 단, 본 책에 수록된 것만 유효합니다.

우수상

응모요령 : 노노그램 퀴즈문제를 풀어 오려 편지봉투에 넣어 서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 「노노그램 퀴즈」 담당자 앞으로 보내 주세요.

마 감 : 1994년 5월 30일

시 상 : 우수상-1명
화이널 환타지 VI 게임팩1개
장려상-30명
IBM-PC게임 디스켓 각1개

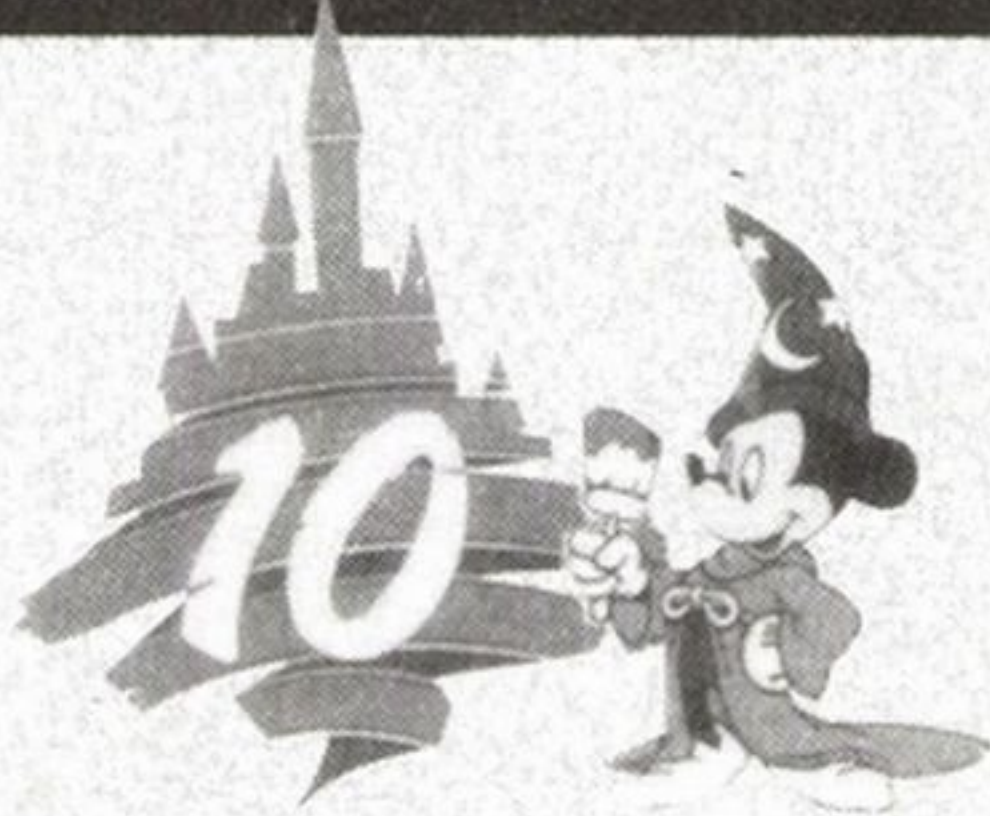
발표일 : 게임챔프 8월호에 게재합니다.

장려상

II 노노그램 단행본 내의 디즈니랜드 관람권 (항공권, 숙박권)을 놓치지 마세요!

♥ 4월 15일 발매된 「노노그램 VOL. 1」에는 동경 디즈니랜드 3일 여행권, 장학금 (50만원 상당)등 다양한 상품이 여러분을 기다립니다.

자세한 응모요령은 「노노그램 VOL. 1」속에 있으니 참고 하세요.

☞ 노노그램은 전국의 모든 서점에 있으며, 교보문고, 종로서적, 영풍문고 등 대형서점에서는 언제나 구입하실 수 있습니다.

매진되기 전에 서둘러 구입하세요!

※ 점선을 가위로 잘 오려 보내주세요

노노그램 퀴즈 문제

아래 문제의 노노그램에 어떤 그림이 숨겨져 있을까요?
정확하게 찾아 멋지게 색칠해서 보내 주세요
(먼저 연필로 시작하세요! 성명, 주소, 전화번호, 학년은 적어주세요!)

25분

아놀드 스왈츠네거

미래의 지구를 구한 정의의 사이보그를 찾아서…

세로 열 힌트 (왼쪽부터)

열	힌트
1	1
2	3 1
3	3 6
4	4 1 1
5	3 4 1 5 1
6	1 5 3 3
7	1 7 2 2
8	1 1 5 2 2
9	5 1 2 1 1 1
10	6 2 1 1
11	5 1 2 1 1 1
12	1 1 5 2 2
13	1 1 5 2 2
14	1 1 5 3 3
15	3 4 1 5 1
16	4 1 1
17	3 6
18	5
19	2 1
20	1

가로 행 힌트 (위부터)

행	힌트
1	3 3
2	1 1 1 1
3	1 3 5
4	1 1 3 1
5	9
6	11
7	5 1 5
8	6 1 6
9	15
10	2 2
11	11
12	9
13	2 2
14	2 2
15	1 1 1 1 1 1
16	2 1 1 1 2
17	2 1 1 1 1 3
18	2 1 1 3
19	2 3 3 3
20	3 11 4

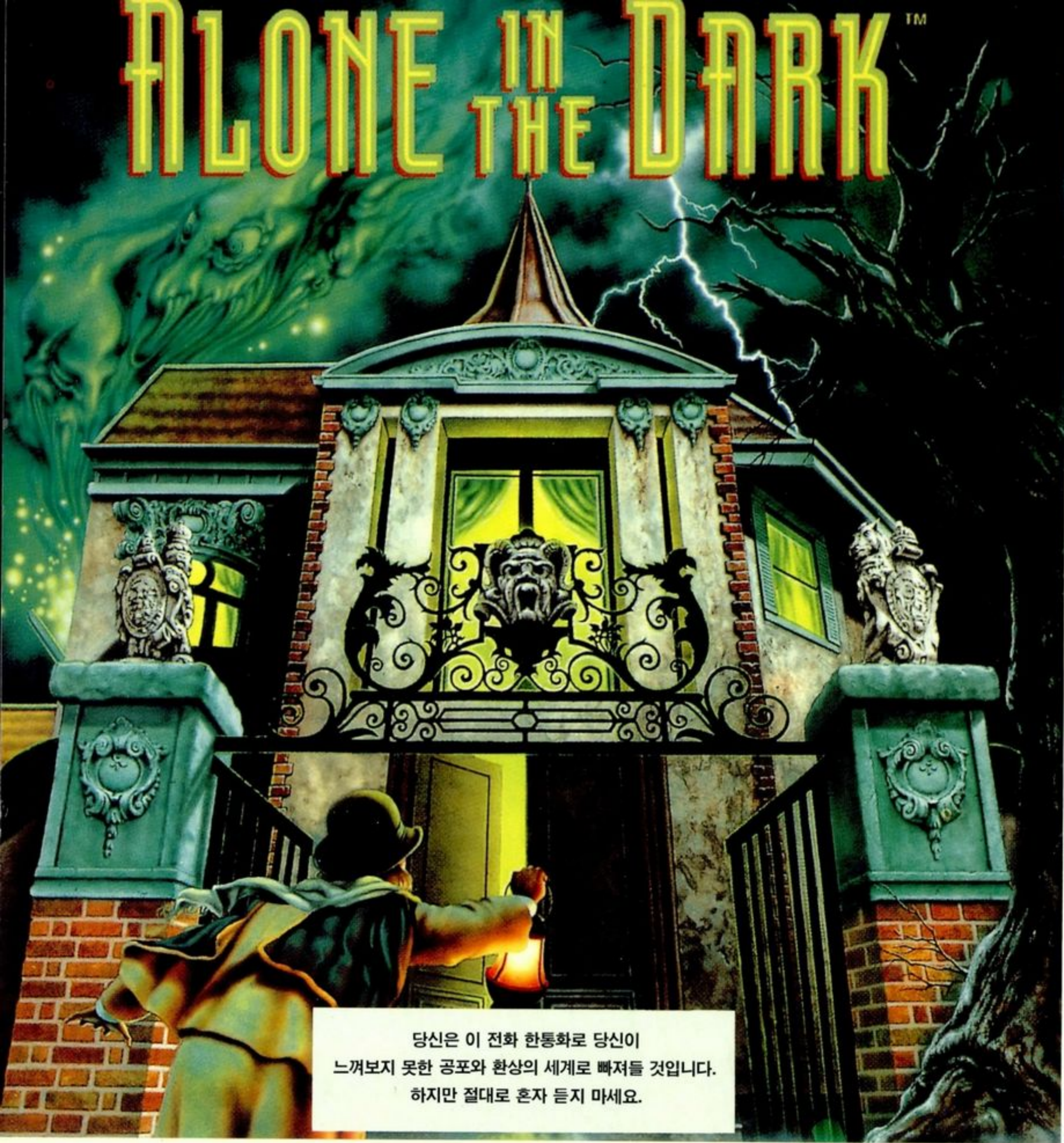
친한 사람에게만 알려줘요! 해답은 [노노그램 단행본 1권]에 있다는거!

〈테스트문제 1, 2의 해답〉

달과 별

헤드폰

※ 점선을 가위로 잘 오려 보내주세요

ALONE IN THE DARK™

당신은 이 전화 한통화로 당신이
느껴보지 못한 공포와 환상의 세계로 빠져들 것입니다.
하지만 절대로 혼자 듣지 마세요.

UFO의 세계

공포특급 귀신이야기

서울·경기 700·4848

부산·경남 700•9808

광주·전남 700•4777

보물섬 퀴즈 700·9595 게임의 고수만을 초대합니다.

한국통신은 회선만 제공하며 사용료는 30초당 20원~40원, 서울·경기지역은 지역번호를 누르지 않아도 됩니다.

확인 제239호. 불건전 정보센타 080-023-0113, 모리아 정보통신 501-9531

게임챔프 1994년 5월 5일 발행, 월간 통권 19호 1992년 10월 5일 등록 라-5780 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
'94/6
인기 스포츠 게임「캡틴 쯔바사 V」전격 등장!!
값 4,500원 ·수·제우미디어